CONEXIÓN

MANGA

ONE SHOT
VOTA POR TU FAVORITO EN

Mysterius Girlfriend X
UNA NOVIA DIFERENTE

Accel World
ESCAPE A UN MUNDO VIRTUAL

255

LOS MEJORES Y MÁS ESPERADOS
ESTRENOS
PARA ESTE VERANO 2012

ESCANEA EL CÓDIGO CON TU SMARTPHONE

00255
7 509761 103096
$25.00 / 2.75DLLS.

VANGUARDIA EDITORES

EDITORIAL

Esta temporada ha estado plagada de proyectos muy interesantes en lo que a anime se refiere, títulos como Mysterious girlfriend X o Accel World (por mencionar algunos), han estado en boga estos días, obviamente nuestros lectores nos han pedido hasta el cansancio reseñar dichas series, y como en conexión manga tenemos la filosofía de "al cliente lo que pida" incluimos en este número una pequeña nota de ésta y muchas otras series de la temporada. Por otro lado, para todos aquellos que añoran el romance y la melancolía del anime de terror de los 80s, les tenemos una remembranza de un clásico de la animación, Vampire Princess Miyu un gran exponente en cuanto a old school se refiere. Y hablando de temas obscuros, ni crean que nos olvidamos de nuestros amigos fans de los comic y el buen cine, pensando en ellos hemos preparado un preview de la película Lock out y para rematar con broche de oro, un biográfico del director de anime consentido de muchas generaciones, hayao Miyazaki.

A todos los que han seguido de cerca nuestra reñida competencia ONE SHOT recuerden que en el próximo número anunciaremos al ganador de esta primera ronda del año, además de presentar formalmente a los siguientes contendientes por el título del mejor dibujante de conexión manga, así que no olviden entrar a nuestro Facebook y votar por su favorito.

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN
EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR J. A. DÁVALOS Q.
COLABORADORES JESÚS CHAVARRIA, MÓNICA URIBE, GABY MAYA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO", IZZAKI, JUDITH D., STEPHAN, DANIEL ROJAS, ADALISA ZÁRATE,
ONE SHOT LARENN
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO
DISEÑO SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CALIDAD DIGITAL CÉSAR MORALES MORENO, J. A. DÁVALOS Q., JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
CORRECCIÓN DE ESTILO EDITOPOSTER

DIRECTORIO EDITORIAL
DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS **ADMINISTRACIÓN** CLAUDIA FLORES V. **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS **CIRCULACIÓN** ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS
VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 EXT. 103
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
MARCA 1323-0100 EXT. 111 ó 50059586
Con Rafael Esquivel G.
www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 255. Publicación quincenal. Fecha de publicación: agosto 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/, IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

Conexión Manga Oficial

CONTENIDO

EN PORTADA
RESEÑAS DE VERANO

ANIME
02 A CHANNEL
05 ZETMAN
07 ACCEL WORLD
09 DIGIMON XROS WARS
13 GINGA E KICKOFF!!
17 MYSTERIUS GIRLFRIEND X
21 HAIYORU! NYARUKO-SAN

CLÁSICOS INOLVIDABLES
49 VAMPIRE PRINCESS MIYU

MANGA
15 DANTALIAN NO SHOKA
55 HIRO NO MARIONETTA
60 HELLSTAR REMINA
62 MAGI

REPORTAJES
19 GOTHIC LOLITAS
57 LAS DELICIAS DE LA ANIMACIÓN EUROPEA

CINE
44 LOCK OUT

BLANCO Y NEGRO
01 ONE SHOT
09 PARA INTERPRETAR EL MANGA
12 TAKARAJIMA
14 BASTA DE MOE

12 SHOPPING

MONSTRUOS DEL MANGA
52 HAYAO MIYAZAKI

64 BUZÓN

65 PROMOS

A CHANNEL

APRENDIENDO A COMPARTIR

Por Gaby Maya

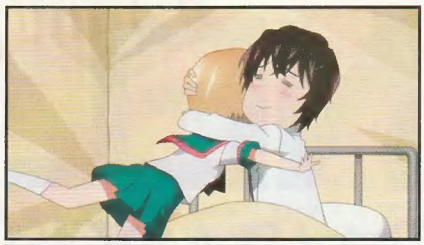
A Channel gira en torno a cuatro niñas de escuela secundaria y su vida cotidiana. Basado en la serie manga seinen publicada en formato de 4-Koma del mismo nombre, creada por **bb Kuroda**, y publicada en la revista *Manga Time Kirara Carat* de la editorial Houbunsha. Para gusto de los fans de esta serie, el autor inició en enero de 2012 la precuela, titulada: *A Channel – Days in Junior High School-* para la revista *Manga Time Kirara Carino*, de la misma editorial.

A Channel nos ofrece una mirada en las vidas de cuatro amigas, Tooru, Run, Yuko y Nago; y aunque ya está un poco trillado, nos ofrece un cambio a lo que estamos acostumbrados, con un ritmo lento y relajante, en el que por un momento podemos sentarnos a ver la vida, y como dice el refrán "oler las rosas". El anime fue realizado por **Studio Gokumo** de abril a junio de 2011. Una serie de mini episodios titulada *+A Channel* acompaña las ediciones en Blurray Disc.

LA MÚSICA SIN DUDA ES LA MEJOR PARTE DE ESTE ANIME, PUES LAS SEIYUU PRESTAN SUS VOCES PARA VARIOS TEMAS, COMO EL OPENING *MORNING ARCH*, INTERPRETADO POR **MARINA KAWANO**, ES MUY PEGADIZO Y ALEGRE.

En Marzo de 2012 se estrenó el OVA *A Channel +Smile*. El enfoque principal de este anime es sin duda: los personajes y sus interacciones con los demás. Las mayores preocupaciones o conflictos que los personajes tienen son cosas simples y cotidianas, como subir de peso, sentir celos por las amigas o sentirse acomplejada sobre las proporciones corporales mejor dotadas de otras, o ser sobreprotectora con tu mejor amiga. Los personajes hacen cosas normales como ir juntos a las fiestas, caminar a casa bajo la lluvia, comer en restaurantes de comida rápida, cantar karaoke o jugar en la nieve juntas.

Conozcamos a las chicas, tenemos a Tooru Ichii, una chica bajita y menuda que , ella siempre viste con blusas o sweaters que le quedan largos de las mangas, ya que debido a su estatura y delgadez no le es fácil encontrar



ropa de su talla. Run ha sido amiga de Tooru desde el kindergarten y que es muy sobre protectora de esa amistad al grado que le cae muy mal Yuko al principio, porque temía que ella arruinaría su amistad con Run.

Run Momoki, es un poco hueca y torpe, pero no con mala intención, sus amigas constantemente la apoyan y evitan que tenga accidentes.

Nagisa "Nagi" Tennouji, es sensata, linda e inteligente, siempre peinada con sus trenzas y usando anteojos, es un poco vanidosa y se preocupa mucho por

su peso y detesta los cambios fuertes de temperatura. Su look tímido y moé cambia cuando se suelta el pelo y se quita sus anteojos.

Yuuko Nishi, es la tímida y miedosa amiga de Run, constantemente es víctima de las bromas pesadas de Tooru, particularmente porque la primera tiene envidia de lo alta y bien proporcionada que es Yuuko, aunque eso a Yuuko no le interesa tanto, sino ser buena amiga de Run y las demás.

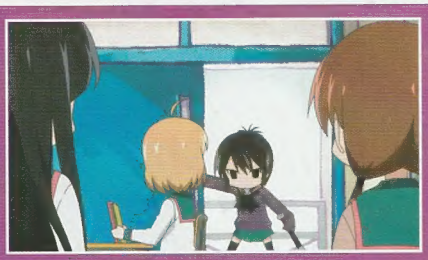
Al visitar a su amiga Run, para decirle que logró entrar en su escuela secundaria, Tooru la encuentra en una posición comprometedora con una de sus compañeras de clase, Yuuko, a quien Tooru le toma instantáneamente una antipatía total. Las clases pronto comienzan, con Tooru mostrando hostilidad a cualquier persona que se acerque demasiado a Run, como Yuuko y su otra amiga, Nagi. Aunque las tres acaban cuidando de Run para que ésta no

EL ANIME FUE REALIZADO POR **STUDIO GOKUMO** DE ABRIL A JUNIO DE 2011. UNA SERIE DE MINI EPISODIOS TÍTULADA *+A CHANNEL* ACOMPAÑA LAS EDICIONES EN BLURRAY DISC.

FICHA TÉCNICA
Género: Slice of Life, comedia
Idea Original: bb Kuroda
Director: Manabu Ono
Diseño de personajes: Masakatsu Sasaki
Música: Satoru Kousake
Estudio: Studio Gokumi

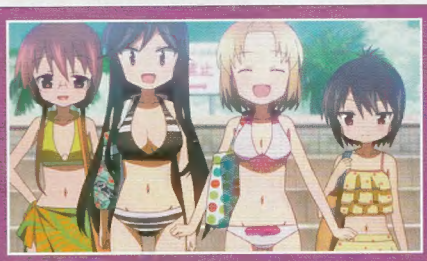
acabe en un accidente debido a lo distraída que es. Después de la escuela, Tooru admite que se siente sola por estar en una clase separada de Run, pero Run le asegura que nada ha cambiado entre ellas. Pero Tooru comienza a preocuparse de que al final del año escolar siguiente, se graduará Run. Tooru está preocupada por la posibilidad de quedarse sola después de que Run y las demás con el tiempo se gradúen. Después de haber tenido un sueño extraño sobre Run, Tooru se siente más preocupada por sus miedos, hasta que ve a Run fuera de su edificio de apartamentos, quien la saluda alegremente, esto hace sentir feliz a Tooru, al ver que su amistad no ha cambiado.

Las personalidades contrastantes de cada personaje sólo hace divertido a *A Channel* y sus continuas ocurrencias son lo que inyectan vida a la historia. Al hablar del diseño de la producción, podemos apreciar que se cuidó que las animaciones sean fluidas y los fondos están bien dibujados. El arte coincide con el estado de ánimo alegre de la serie y también le da un cierto encanto.



El equipo de producción, bajo la dirección de **Manabu Ono** quien ha dirigido animes como *Saki The Player, Dragonaut: The Resonance* y *Kyoukai Senjou no Horizon*; con el diseño de personajes a cargo de **Masakatsu Sasaki**, quien realizará los diseños de personajes en *SAKI The Player*.

La música sin duda es la mejor parte de este anime, pues las Seiyuu prestan sus voces para varios temas, como el opening *Morning Arch*, interpretado por **Marina Kawano**, es muy pegadizo y alegre. El tema de cierre *Humming Girl* es interpetado por las cuatro seiyuu de la serie Aoi Yuki, Kaori Fukuhara, Minako Kotobuki y Yumi Uchiyama. En sí, para tener apenas 12 episodios, *A Channel* cuenta con 16 canciones que acompañan las aventuras de las cuatro protagonistas.

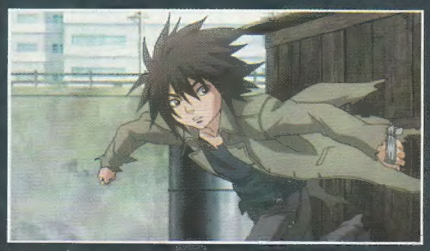


Como ya mencioné antes, puede que *A Channel* sea un poco "más de lo mismo" en cuanto a serie Slice of Life, pero en este mundillo del anime donde todo son batallas, explosiones, gritos y sombrerazos, es agradable sentarte un momento, relajarte y sólo dejar que la vida vuelva a enfocarse en esas cosas cotidianas que nos sacan una sonrisa.

ZETMAN

LA JUSTICIA TIENE DOS CARAS

Por Gaby Maya



Es una era en un futuro cercano, donde científicos arrogantes crean a los **Players**, criaturas creadas bajo manipulación genética y artificial, un proyecto pensado para perfeccionar a un arma humana, obediente y letal, los Players son monstruos cuyo único pensamiento es matar o morir, usando como mero entretenimiento de ricos y poderosos, quienes jugaban apuestas mientras una sangrienta batalla a muerte se desarrollaba en los estadios estilo casino.

Esto continuó hasta que los Players ganaron consciencia de su existencia, y en un acto de rebeldía, consiguen escapar, atacando a aquellos que apostaban por verlos matarse y terminaron asesinados.
Sólo unos pocos científicos y un bebé de ingeniería genética lograron sobrevivir a este caos. Lo creas o no, esto es la premisa de Zetman.

Diez años después, ese niño es ahora un chico llamado Jin Kanzaki que vive con su abuelo Gorou Kanzaki como mendigos sin hogar. Pero no todo es sombrío y sin esperanzas, al parecer, Jin tiene dos buenos amigos Kouga Amagi, un gran fan del superhéroe Alphaz y Konoha, hermana pequeña de Kouga, y junto con sus amigos, Jin patrulla las calles y da una paliza a los chicos malos - por una pequeña cuota, por supuesto: él no tiene hogar, después de todo.

ZETMAN, ES LA ADAPTACIÓN DEL MANGA DEL MISMO NOMBRE CREADO POR **MASAKAZU KATSURA,** PRODUCIDO POR TMS ENTERTAINMENT

Este ambiente alegre y despreocupado desaparece rápidamente cuando Jin pierde a su abuelo en un sangriento suceso, un trabajo realizado por un asesino en serie que anda suelto. En este sentido, conoceremos más acerca de Jin, a pesar de tener diez años de edad, aún no se ha expuesto a

palabras tales como "la muerte", o "la esperanza", entre otros términos que damos por sentado todos los días.

Desesperado y confuso, Jin, trata de pedir ayuda a Kouga, pero el padre de este destruye el celular, evitando que los dos amigos puedan apoyar a Jin en ese momento tan terrible. Jin recurre a Akemi, la chica del bar a quien rescató de unos maleantes pocos dias antes. Akemi adopta a Jin, y los dos rápidamente forman una relación de madre e hijo. Cuando Akemi es atacada por el asesino, los instintos naturales de Jin se vuelven salvajes, lo que desencadena sus habilidades como un ZET, denominado "Charisma".

Algunos años después, encontramos a un Jin joven que lucha en las calles por lo que es justo, y también como Konoha y su madre, buscan ayudar a los necesitados a espaldas de su arrogante padre, mientras que Kouga, está por materializar su sueño, de ser una especie de justiciero que busca traer el balance a la vida de las personas. Sin embargo, el reencuentro entre Kouga y Jin dará un giro inesperado, poniendo a ambos amigos en lados opuestos de la balanza de la justicia.

Zetman, es la adaptación del manga del mismo nombre creado por **Masakazu Katsura,** producido por TMS Entertainment, en 13 episodios se piensa lograr resumir la épica historia de la deconstrucción del superhéroe imaginada por Katsura. Si bien *Zetman* es una historia de súper poderes, súper monstruos y grandes organizaciones que maquinan contra la humanidad, también habla con fuerza del conflicto interno de cada uno como ser humano, el debate entre ellos es la justicia, y que la fomenta, y en palabras del abuelo Gorou, que es la violencia, que la provoca, que crea, que destruye. Para los fans del manga , el anime se sentirá muy condensado, pero para aquellos que no han leído el manga, Zetman los dejará asombrados, pidiendo por más en cada nuevo episodio.

FICHA TÉCNICA

Género: Aventuras, drama
Idea Original: Masakazu Katsura
Director: Osamu Nabeshima
Diseño de personajes: Hirotoshi Takaya
Música: Gabriele Roberto
Estudio: TMS Entertainment
Episodios: 13

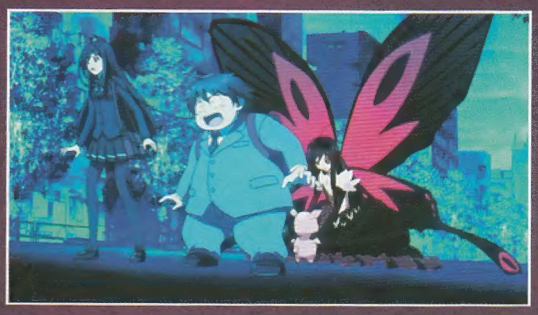
ACCEL WORLD

ESCAPANDO DEL BULLYING

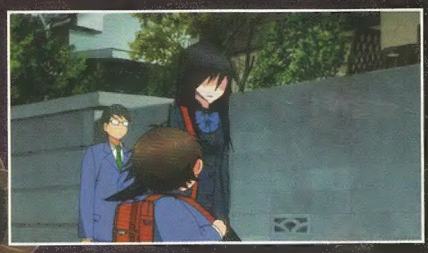
Por Adalisa Zárate

Hay gente que dice que los videojuegos son una forma de escapismo de la juventud, y que no es una buena idea sumergirse demasiado en ese mundo de fantasía puesto que puede crear ideas bastante erróneas en la mente de los jugadores, y pues, ayudar aún más a que se desconecten con la realidad.

Por supuesto, cuando la realidad incluye el ser víctima del abuso constante de tus compañeros, que se burlan de ti a todo momento y te hacen sentir como si fueras menos que humano... existe una muy buena razón para querer desconectarte de la realidad.



Justamente ese es uno de los problemas que enfrenta Haruyuki Arita: Al ser gordito, y chaparro, pues es fácil víctima de los bullies de su escuela y por tanto prefiere los juegos virtuales a la realidad. Por supuesto, dado que vive en el año 2040 es mucho más sencillo para él, ya que en ese entonces existe una tecnología especial llamada la **Neuro Sincronización**, que permite verdaderamente sumergirte en esa red. Sí, es una cosa que en otra situación sería una pésima idea, ya que es donde comienzan problemas como Skynet y la Matrix, pero



aquí, todo parece salir perfectamente bien. Ahora, en el mundo virtual, Haruyuki no es tan inútil, y de hecho, en lo que respecta al squash, nadie puede ganarle. Es por eso que la Vice Presidenta del Consejo estudiantil, Kuroyukihime, decide acercársele con una propuesta... algo curiosa. Resulta que, como en todo programa tecnológico, en la red de la escuela existen peleas en linea con multiplayers.

En estas peleas, existe una modalidad especial llamada el Brain Burst, que, en pocas palabras, permite que uno acelere hasta que el resto del mundo parezca completamente inmóvil. Pero si uno pierde... bueno, es posible perder la habilidad de tal manera que es imposible recuperarla.
El que la chica más popular de la escuela le ponga atención hace que la autoestima de Haruyuki se eleve bastante, por lo que automáticamente acepta hacer lo que ella le pida, sin importar lo que le pida.

Esto resulta ser un poco problemático, porque lo que pide la preciosa Kuroyukihime es que no sólo llegue al nivel 9 de Brain Burst, sino que además la ayude a llegar al nivel 10, venciendo a los seis jugadores más poderosos, convirtiéndose así en el campeón del Accel World, el mundo acelerado.

Accel World es uno de los animes nuevos de esta temporada, basado en una novela ligera escrita por **Reki KAwahara**, y que toca temas que, si bien pueden parecer exclusivos de la ciencia ficcion, bien nos ayudan a entender un poco el problema que están viviendo los estudiantes japoneses con respecto al bullying y su adiccion a la tecnologia (Por lo menos en la novela, el anime no ha tocado tan profundamente el tema). La serie comenzó a transmitirse el 6 de Abril, con un sorpresivo giro cuando Viz MEdia anunció que sería transmitida por Hulu de forma simultánea, haciéndolo así también uno do los estrenos más esperados para el público de habla inglesa. Claro que, como acaba de empezar, habrá que ver si realmente puede cumplir con las expectativas, o no pasa de ser sólo un anime entretenido de la temporada.

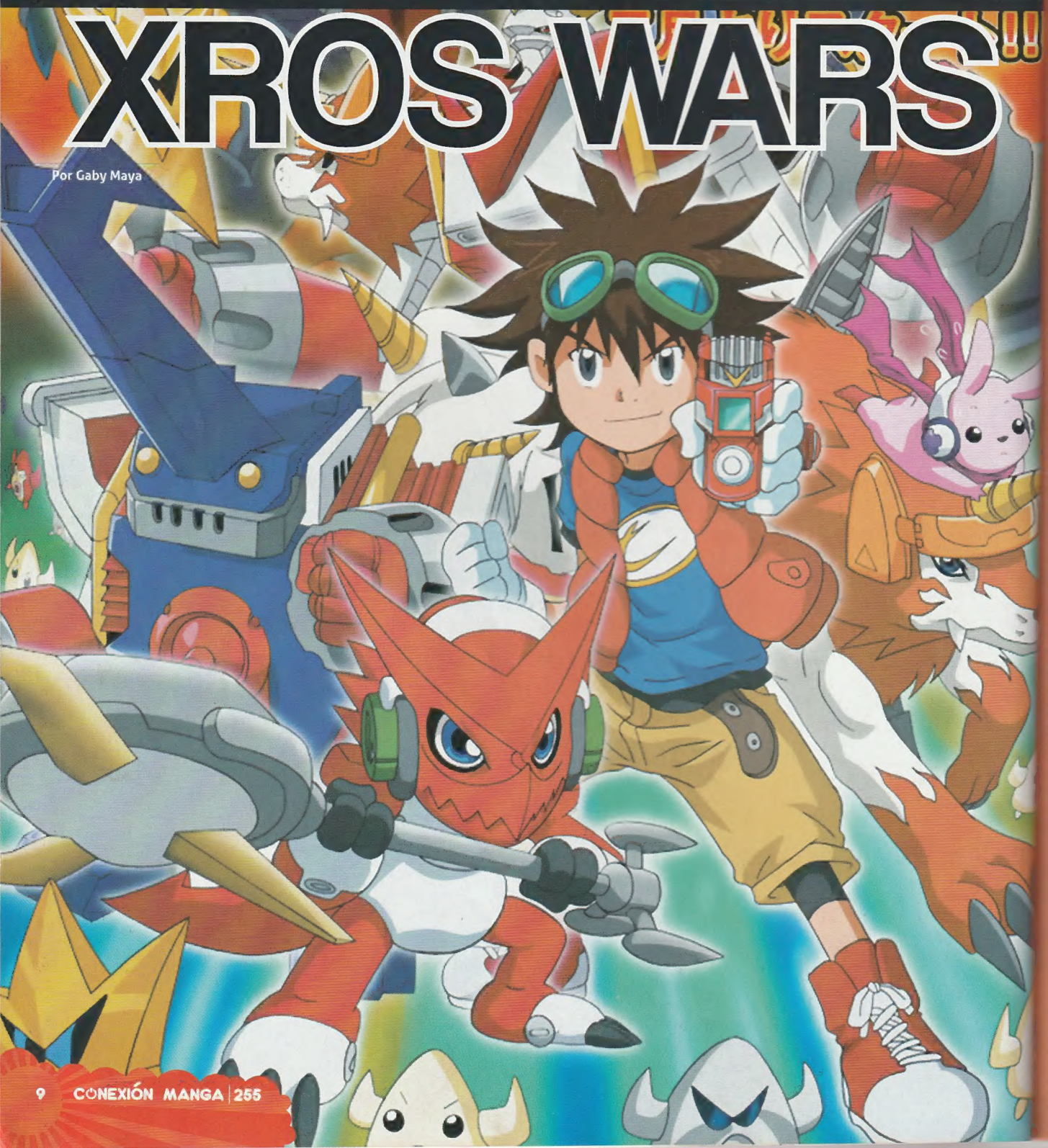
© Sunrise / Reki Kawahara

FICHA TÉCNICA
Director: Masakazu Obara
Guion: Hiroyuki Yoshino, Jukki Hanada, Masahiro Yokotani, Moboru Kimura
Música: Hiroyuki Oshima, MintJam, Onoken
Historia original: Reki Kawahara
Diseñador de personajes: Yukiko Aikei
Director de arte: Nobutaka Ike, Takafumi Nishima

DIGIMON

XROS WARS

Por Gaby Maya



SHONEN +10

DIGIMON XROS WARS es la sexta entrega en la franquicia *Digimon* creada por Toei Animation y **Akiyoshi Hongo**, después de tres años desde que concluyera *Digimon Savers*.

A diferencia de sus predecesoras, que aunque gozaron de buena popularidad no lograron mantenerse arriba de una o dos temporadas, *Xros Wars* ha resultado un gran éxito, logrando que de la misma serie se hayan ya realizado tres temporadas:

Xros Wars, estrenada en Julio de 2010 y concluye en Marzo 2011;para seguir con *The Evil Death Generals and the Seven Kingdoms*, en 2011 desde abril hasta septiembre; y llegar al gran final con *The Young Hunters Who Leapt Through Time*, estrenada en Octubre de 2011 y que recién concluye en Marzo de 2012; sumando casi 80 episodios.

Similar a sus predecesoras en que todo ocurre en el Digi-mundo, *Xros Wars* se aleja de todo lo conocido y visto anteriormente para ofrecer una aventura trepidante, y reinventando el concepto de los Digimon y el Digi-Mundo [illegible]

Entre los cambios más significativos está que todo lo que se vio en *Digimon Frontier*, es eliminado, y la digi-evolución como tal cambia para ser ahora una especie de DNA-evolution, conocida como la DigiXros, la habilidad de fusionar a dos digimon para que uno aporte sus habilidades al otro. Las batallas son más espectaculares, y por supuesto, como lo indica el título , hay una guerra por la supremacía Digimon en progreso. El progreso de la historia se da en arcos pequeños que abarcan entre dos y tres episodios, con aventuras situadas en distintas locaciones en el Digi-Mundo, el cual está dividido en 108 Zonas y en cada una hay un elemento especial llamado "Code Crown". Lo que resulta completamente nuevo, es que solamente uno de los personajes tiene el digite, ahora llamado D-Xrosloader, y solo él puede encausar la evolución en los digimon. Pero en la tercera parte, todo esto se fusiona con lo aprendido anteriormente con un sorprendente elenco. Pero empecemos a platicar de qué va la trama:

Xros Wars nos narra la historia de Taiki Kudo, un chico de muy buen corazón quien cierto día escucha una melodía que lo guía a un valle misterioso, esa música es el llamado de un moribundo Shoutmon; en ese momento el D-Xrosloader aparece y junto a su amiga de la infancia Akari Hinomoto y su amigo y eterno rival Zenjiro Tsurugi, los tres niños son transportados al Digi-Mundo.

Al llegar, notan que el Digi-Mundo es una zona de guerra, y todo es culpa del Imperio Bagura y su Emperador, Bagramon, quien comanda a la horripilante Armada Bagra, dirigida por su general Madleomon, quien tiene el poder de absorber los digi-datos de otros y usar sus poderes a su antojo. Los Bagura están conquistando cada una de las zonas del Digi-Mundo en busca de las "Code Crown" , pues aquel que las una, podrá dominar al Digi-Mundo. Ni bien han puesto un pie en el Digi-Mundo, los tres valientes chicos son atacados por el ejército Bagra, pero un Shoutmon que ha sanado milagrosamente, se lanza a la batalla para defenderlos.

Taiki y sus amigos sienten dentro de sus corazones la fuerte necesidad de ayudar a este mundo, y juntos forman un grupo de defensa, los Xros Heart, y juntos prometen buscar la manera de detener al Imperio Bagura y restaurar al Digi-Mundo.

Pronto los aventureros se van haciendo de aliados en este nuevo lugar, a ellos se unen Ballistamon, leal y serio; Starmon, Dorulomon y Cutemon y los Pickmons, unos digimon que pueden auxiliar a otros al fusionar sus fuerzas. Cuando la batalla se pone más intensa y todo parece ir mal para nuestros héroes, Taiki usa por primera ves al D-Xrosloader y este fusiona a Shoutmon y Ballistamon, dándoles el poder para de-

ENTRE LOS CAMBIOS MÁS SIGNIFICATIVOS ESTÁ QUE TODO LO QUE SE VIO EN *DIGIMON FRONTIER*, ES ELIMINADO, Y LA DIGI-EVOLUCIÓN COMO TAL CAMBIA PARA SER AHORA UNA ESPECIE DE DNA-EVOLUTION, CONOCIDA COMO LA DIGIXROS

rrotar a MadLeomon y sus fuerzas, quienes tiene que huir en franca retirada al verse superados en poder.

DIGIMON XROS WARS ES LA SEXTA ENTREGA EN LA FRANQUICIA *DIGIMON* CREADA POR TOEI ANIMATION Y **AKIYOSHI HONGO**, DESPUÉS DE TRES AÑOS DESDE QUE CONCLUYERA *DIGIMON SAVERS*.

Sin embargo, el equipo Xross Hearts, no son los únicos humanos en el Digimundo, dos equipos más están ahí y sus intenciones no son las mejores. También oponiéndose a ellos, mientras luchan contra el Imperio Bagura está el equipo "Blue Flare", formado por el calculador humano Aonuma Kiriha y sus compañeros Greymon y MailBirdramon. También, está el equipo de "Twilight", que consiste en la misteriosa chica Amano Nene y sus aliados Monitamon, Sparrowmon y Dark-Knightmon.

[illegible] mon al mundo real. El Imperio Bagura finalmente había conquistado el mundo digital, y con los Xros Heart fuera de su camino, el Digi-Mundo fue corrompido, transformándose en un lugar lleno de caos y desolación.

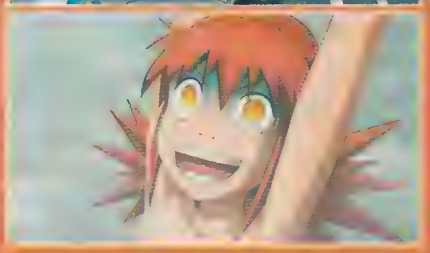
Cuando Taiki y Shoutmon regresan al mundo digital en el comienzo de *XrosWars Digimon: The Evil Death Generals and the Seven Kingdoms*, se encontraron con que el mundo fue redistribuido en siete grandes reinos, y deben enfrentar la difícil tarea de derrotar a sus siete gobernadores, los generales de la muerte.

Sin embargo, Kiriha y Nene se unen a la batalla contra las fuerzas de Bagramon, ahora apoyando a Taiki y su equipo, con sus fuerza combinada, habilidades y los fuertes lazos de amistad, los niños y sus digimon logran que las Code Crown finalmente queden completadas y estas eligen a Taiki como su verdadero dueño, concediendo el deseo de revivir a todos los Digimon, incluídos aliados y enemigos en sus formas [illegible] accidente en la dimensión alternativa Digiquartz, [illegible] do en medio de los mundos humano y digital. Allí, Taiki [illegible] Digimon Cumbramon, así como a tres adversarios: Hogami Ryouma, Suzaki Ami [illegible] Digimon Psychemon, Opossumon y Dracumon. Shoutmon y Damemon regresan a luchar junto a sus viejos compañeros Taiki y Yuu. Resulta que la Digiquartz se está extendiendo, poniendo en peligro el resto [illegible]

Entre los puntos más sorprendentes de esta saga está la aparición de los líderes Digimon de las precuelas, Taichi Yagami, *Digimon Adventures*, Daisuke Motomiya, *Digimon 02*, Takato Matsuda, *Digimon Tamers*, Takuya Kanbara, *Digimon Frontier*, Masaru Daimon, *Digimon Savers*, y sus respectivos compañeros Digimon aparecen en el episodio 14, lo que significa su regreso, junto con Mimi Tachikawa y Ruki Makino quienes hacen su aparición en el episodio 22. Logrando un perfecto final para esta serie, Taiki pasa sus gafas para Tagiru para sellar el cambio de liderazgo, así como Taichi pasó sus gafas a Daisuke.

Aunque es incierto si habrá una nueva serie de *Digimon*, lo que es seguro es que los creadores lograron unir a las siete series de forma extraordinaria para esta última temporada. Si *Digimon* formó parte de tu infancia, o deseas adentrarte a un mundo donde ser niño es garantía de vivir grandes aventuras, no dejes de darle un vistazo a estos anime.

FICHA TÉCNICA
Género: Aventura, Fantasía
Idea Original: Akiyoshi Hongo
Director: Tetsuya Endo
Diseño de personajes: Akihiro Asanuma
Música: Kousuke Yamashita
Estudio: Toei Animation
Episodios: 80



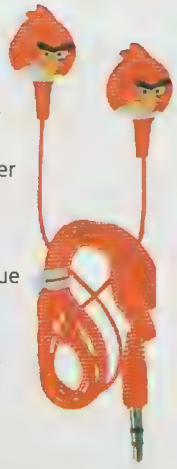
Por Judith D.

Dinero, dinero, dinerooo... saben, últimamente tengo esa palabrita muy metida en mi cabeza, algo así como cuando no he desayunado y mi mente repite la palabra, comida, comida, comidaaa... y es que, no es por abrumarlos con penas ajenas, pero su servidora, la que juraba y perjuraba que jamás se endeudaría nuevamente con las tarjetas de crédito, cayó presa de una velada de ofertas y un lindo celular le hizo ojitos con su hermosa cámara de 8 megapíxeles y pantalla súper oled, dicho esto ya se imaginaran lo que costó, así que mientras los acreedores me buscan por cielo mar y tierra, yo cual topo africano escribiré mi sección a escondidas, en la obscuridad de mi oficina, por cierto, ¿alguien quiere comprar un riñón? (que mal chiste Judith, muy malo...)

SAMSUNG GALAXY S3

ANGRY BIRDS EARBUDS

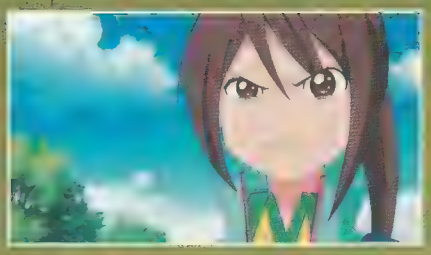
Si eres un amante del juego **Angry Birds**, no puedes dejar de tener estos simpáticos y prácticos audífonos, diseñados por la empresa RedLemon pensando en el popular juego, y por supuesto en los jugadores, ya que se adaptan a cualquier dispositivo portátil donde desees jugar Angry Birds, están diseñados para aislar hasta un 80% del ruido ambiental, por lo que no tendrás que preocuparte por el escándalo en la calle o el clásico bebe llorón del transporte público, su precio ronda los 200 pesos en línea, envío no incluido.



NENDOROID DE PRINCESS OF THE CRYSTAL

A todos los fans de **Mawaru Penguindrum** se les informa que si no compran versión de *Princess of the cristal de Nendoroid*, su servidora arrasará con toda la existencia, y es que el detalle, su acabado, el factor moe, en fin, todo en el diseño está genial; si te consideras un verdadero fan de la serie y más aún, un coleccionista de Nendoroid no puedes dejarla pasar.

Fyu tal parece que esta vez tuvimos menos espacio (y dinero) del habitual, bueno no importa, siempre habrá otro número donde podamos conocer qué nueva tentación está lista para ser adquirida, nos vemos, bye.



SHONEN +12

GINGA E KICKOFF!!

¡ABRIENDO CANCHA!

Por Gaby Maya

Después de que su equipo fue disuelto, **Shou Oota**, un joven estudiante de sexto grado, está determinado en encontrar nuevos miembros para volver a montar su equipo, los *Momotaro Predators*. Sin embargo, no tiene mucha suerte, hasta que el chico conoce a **Erika Takato**, una

Erika alegre y soy aficionada [illegible] Osaka y a su perro Zachs, que juega [illegible] mejor que Shou.

Erika y Shou pronto tienen un partido amistoso, ya saben, por aquello de que el balón es también [illegible] ¿dónde escuché eso antes?) lo más divertido ocurre cuando Shou pierde frente a Zachs; ése perro lo deberían contratar para la Selec-

BASADO EN LA NOVELA DEL 2005, *GINGA NO WORLD CUP* ESCRITA POR HIROTO KAWABATA, LA SERIE SE ESTRENÓ EL 7 DE ABRIL DE 2012.

[illegible] Shou le pide a Erika [illegible] que a su equipo, pero aun con un [illegible] y dos jugadoras, la cosa no parece ir mejor.

Erika consigue que ellos tengan un encuentro amistoso con Misaki Shimizu, una jugadora profesional de fútbol que esta en la J-League, e inspirado con su ayuda, Shou busca formar a su equipo de fútbol de nuevo. A

LA MÚSICA ESTÁ BASTANTE BIEN PARA SER UN ANIME DIRIGIDO A NIÑOS, CON TEMAS COMO *ACROSS MY WORLD* INTERPRETADO POR KNOTLAMP, Y, *TOKIDOKI HARE AME NOCHI NIJI* POR FUDANJUKU.

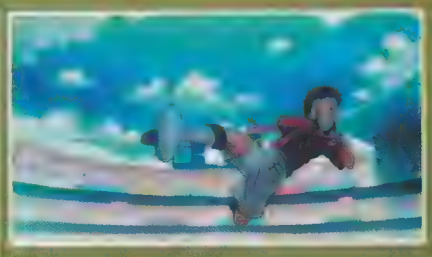
FICHA TÉCNICA

Género: Deportes, aventuras
Idea Original: Hiroto Kawabata
Director: Kounosuke Uda
Diseño de personajes: Hajime Watanabe
Música: James Shimoji
Estudio: TYO Animations
Episodios: 13

World Cup escrita por **Hiroto Kawabata**, la serie se estrenó el pasado abril de 2012. Esta adaptación al anime, marca el regreso de este tipo de series a la televisora NHK, quien [illegible] su barra de programación.

[illegible] s puedan sentarse [illegible] equipo de producción [illegible] como ya [illegible] Kounosuke Uda en la dirección, y el diseño de personajes corre a cargo de **Hajime Watanabe** el mismo a cargo del diseño en *School Rumble* y *Kaleido Star*.

La música está bastante bien para ser un anime dirigido a niños, con temas como *Across My World* interpretado por **Knotlamp**, y *Tokidoki Hare Ame Nochi Niji* por **Fudanjuku**. La composición musical es de **James Shimoji**, quien compuso la excelente música para *Redline*.

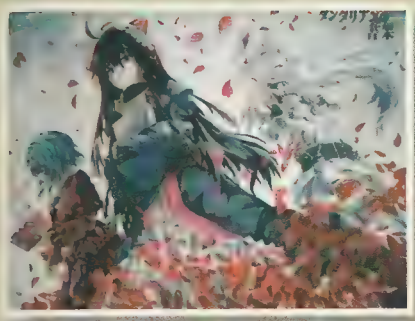


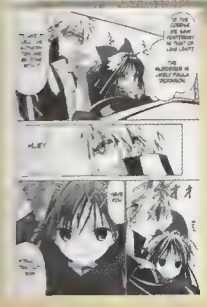
Ginga e Kickoff!! es un anime para niños, como debe ser, encantador, divertido y lleno de energía. Excelente para que las viejas generaciones de otakus ya papás, se puedan sentar a verlo con sus hijos, y sigan [illegible]

DANTALIAN NO SHOKA

LOS TEXTOS MÍSTICOS EN MANGA

Por Adalisa Zárate





Inglaterra. Es más, es tan a medias, que da la impresión de que acaban de terminar un caso que deja a todos, incluyendo a Hugh, medianamente molestos porque no tiene una verdadera resolución. Pero inmediatamente empieza un nuevo caso que es mitad Misery, mitad Dimensión Desconocida, que sirve perfectamente para enmarcar cuál es el peligro de los libros místicos de la biblioteca, y ayuda, mostrando no explicando, las diferencias de personalidad entre Hugh y Dalian, así como la naturaleza inhumana de la joven chica.

EL PRIMERO DE ESTOS MANGAS SALIÓ EN MARZO DEL 2010 EN UNA REVISTA SHONEN, EL SEGUNDO, EL MISMO MES, EN UNA REVISTA SEINEN, AMBAS DE LA EDITORIAL KADOKAWA... UN AÑO ANTES DE QUE EL PRIMER CAPÍTULO ANIMADO SALIERA AL AIRE

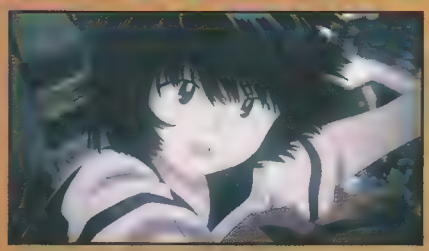
Por supuesto, el arte es detallado, y mantiene la misma estética gótica/victoriana/lolita que hemos visto en la serie animada. Que curiosamente, en este caso funciona muy bien. No cae en el exagerado fanservice que, tristemente, se ha vuelto casi el signo de cualquier serie que tenga como protagonista una chica gothic loli.

Lamentablemente eso no se puede decir de *Dantalian no Shoka: Dalian Days*, el

MYSTERIOUS GIRLFRIEND X

UNA RELACIÓN ALGO ESPECIAL.

Por Adalisa Zárate



Por ahí dicen que un beso es como un "intercambio de saliva", y aparentemente, ese dicho es tan válido en México como en Japón a juzgar por la curiosa premisa de La Novia Misteriosa X, también conocida como Nazo no Kanojo X.

El manga de **Riichi Ueshiba** comenzó en el 2004, como muchos mangas de Afternoon, a manera de un one shot, sin embargo, en el 2006 se le dió la oportunidad de continuar, de tal forma que a la fecha lleva nada menos que 8 volúmenes, sin que el final se vea a la vista. ¿Por qué entonces no es tan conocido fuera de Japón? Bueno, en parte es porque los mangas Seinen tienden a no ser muy notados por el público internacional que está más acostumbrado al Shonen y al Shojo, y en parte porque, honestamente, Nazo no Kanojo X es, sin exagerar, bizarro.

La historia gira alrededor de Akira Tsubaki y su novia Mikoto Urabe. Sólo que su relación no comenzó de la forma normal, no. Comenzó cuando Akira, en un ataque de curiosidad y honestamente quien sabe de qué cosa, decidió probar con su dedo la saliva de Mikoto, que, aunque el no lo sabía en ese momento, es medianamente adictiva. Así, debido a que además este intercambio de saliva les permitía intercambiar emo-

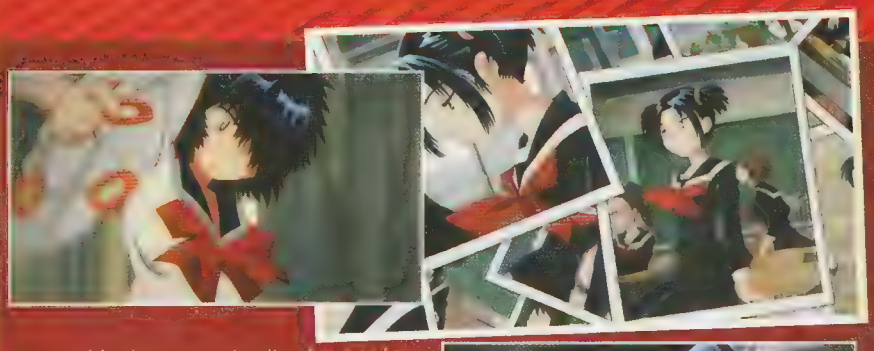
dos botones de poder ser considerado soft hentai, porque el dibujo no caía dentro de lo más comercial de nuestros tiempos, y porque el autor no es muy conocido, pues era lógico pensar que no iba a ser muy probable que este manga fuera en algun momento adaptado a alguna versión animada.

Pero aparentemente, el estudio Hoods Entertainment decidió apostarle al caballo negro de la carrera, porque justamente Nazo no Kanojo X es su presentación para abrir boca en esta temporada primaveral de Anime.

Desde que fue anunciada, las reacciones fueron variadas. Especialmente en la atmosfera post-ley 156, cuando se hablaba de que habría menos series que se atrevieran a jugar en la línea de lo arriesgado, especialmente tratándose de colegialas, e incluso siendo la serie shonen, hubo dudas. La primera era, por supuesto, qué tanto iban a atreverse a pegarle a la línea de la 'decencia' y de lo netamente erótico que intenta ser el trabajo de Ueshiba, particularmente en las escenas donde se le pone un interés especial a la manera de compartir saliva... sin besarse.
Pero más importante que todo eso, la verdadera pregunta era ¿Cómo adaptar 8 volúmenes, sin un final definido aún, a solo 12 episodios? ¿Qué se cortaría? ¿Qué personajes aparecerían, y cuales quedarían relegados al olvido? Que es, a fin de cuentas, una serie de excelentes preguntas cuando se trata de una adaptación.

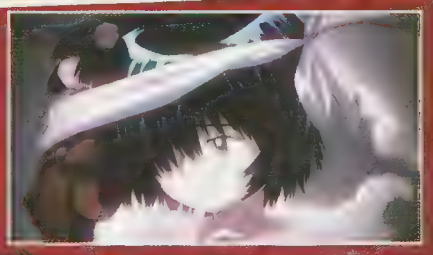
Al momento de escribir estas líneas, apenas se ha estrenado el segundo episodio de la serie, y, por lo pronto, la adaptación parece muy fiel. Eso sí, es una de las series atrevidas de la temporada porque, sin mostrar nada fuera de la ley, sin mostrar cuerpos exagerados ni fanservice excesivo, un no puede negar que el tema central de la historia es medianamente fetichista.

Es ahí donde uno puede empezar a precuparse de cuanto le



van a subir el tono a episodios futuros, lo cual puede poner en riesgo una segunda temporada (O, si uno se va por el público más especializado, garantizarla), pero lo que nadie puede negar es que en definitiva, *Nazo no Kanojo* es uno de los animes de los que más se va a hablar de manera controversial esta temporada.

© Hoots Entertainment / Kodansha



EL MANGA DE UESHIBA COMENZÓ EN EL 2004, COMO MUCHOS MANGAS DE AFTERNOON, A MAYORÍA DE UN ONE-SHOT. SIN EMBARGO, EN EL 2006 SE LE DIO LA OPORTUNIDAD DE CONTINUAR.

FICHA TÉCNICA

LAS GOTHIC LOLITAS

Por Mónica Urbe

UNA DE LAS MODAS MÁS POPULARES QUE NOS HAN LLEGADO DE JAPÓN, LAS CHICAS VESTIDAS Y MAQUILLADAS COMO MUÑEQUITAS DE PORCELANA VICTORIANAS: LAS GOTHIC LOLITAS.

GOTHIC LOLITA

Cuando llegó la moda gótica surgió el estilo más conocido: el de las mencionadas muñequitas de porcelana con trajes de olanes, encajes y listones, dentro de ellas surgieron aún más subcategorías.

La lolita gotica original es sobria y hasta cierto punto sencilla, los colores son austeros y oscuros, con el negro como predominante, la falda es amplia y los toques son elegantes.

Con el tiempo se volverían mucho más dramáticas y complicadas, además de temáticas.

SWEET LOLITA.- Quizás el más infantil de todos los estilos, con tonos pastel, preferentemente rosas, si pudiéramos pensar en una rosita fresita lolicon japonesa, seria de este tipo.

CASUAL LOLITA.- Uno de los más complicados de implementar, tiene los elementos básicos, tonos sobrios y falda amplia, pero son mucho más sencillos y modernos; no cualquiera se ve casual y lolita al mismo tiempo.

HIME LOLITA.- Elegante, aristocrática, con joyas clásicas como perlas y muchos listones;

LOLICON

El término Lolita viene de la novela del autor ruso **Vladimir Nabokov**, en el que éste describe la relación de un hombre mayor con una preadolescente, esto durante los 50's y causó un gran escándalo en la sociedad, por atreverse a implicar sexualidad en una mujer tan joven.

En el Japón y específicamente en el manga y el anime, los personajes masculinos y femeninos protagónicos son extremadamente jóvenes, ya que van dirigidos a un público de 13 a 17 años principalmente, si sumamos a eso la apariencia traga años de la mujer japonesa; tenemos un icono de imagen y de belleza muy joven. En Japón surgió desde los 80's y se le llamó lolicon o icono de Lolita.

Empezaría por colegialas que buscaban verse más jóvenes de lo que eran, fomentando un look infantil e ingenuo, de esa manera pusieron de moda el uniforme escolar o el sailor fuku, esta vertiente especialmente creó la tendencia Sailor lolita, de chicas vestidas como auténticas marineritas victorianas.

LOS ESTILOS DE FANTASÍA

el remate es una tiara o una corona, como su nombre lo dice, una princesa Loli.

SHIRO LOLITA.- Todo es blanco, desde el vestido hasta las medias. Su opuesta es la kuro lolita, la que viste por completo de negro.

CLASSIC LOLITA.- Completamente apegado a la era victoriana, siguiendo cuidadosamente las modas de la época para verse elegante. La falda no es tan amplia, es más bien larga y con caida más natural.

COUNTRY LOLITA.- ¿Recuerdan esas porcelanas de pastorcitas antiguas tan preferidos por las abuelas? Esas son las lolitas del campo, con texturas de tela más vivas y bucólicas.

GOTHIC LOLITA.- La lolita no busca verse como mujer, sino como un joven aristócrata, de pantalones entallados, chaleco, saco y sombrero.

ELEGANT GOTHIC LOLITA.- El término fue acuñado por el cantante **Mana** para describir el estilo de su linea de ropa *Moi-Même-Moitie*, lo primero que se busca aqui es la elegancia, mucho más apegado al vestuario formal victoriano, la lolita ya no es una tierna preadolescente, sino una señorita a punto de su presentación en sociedad con peinados más serios, de chongo o lindos sombreros como tocado.

WA LOLITA.- Un estilo que fusiona la falda acampanada con el tradicional kimono japonés o incluso la yukata; depende de que tan audaz sea la chica, puede incluso usar una blusa de cuello alto y encajes y después el furisode, para terminar con una falda de olanes y encajes, los tocados son con agujas, no los usuales de encaje y sombreritos.

QI LOLITA.- un estilo similar a wa lolita, pero con el vestido tradicional chino en vez del kimono, con telas brillantes y con bordados audaces.

TODA LOLITA QUE SE RESPETE TENDRÁ AL MENOS UNA FOTO AMBIENTADA EN ESTILO VICTORIANO.

PUNK LOLITA.- Aunque el estilo tiende a gótico, tiene detalles punk: maquillaje y peinados agresivos, los accesorios son estoperoles y medias de red. Las punk lolitas más creativas combinan todo esto con tonos rosas pastelosos sin dejar de ser punks.

COSPLAY LOLITA.- lolitas con vestuario tradicional y orejitas y colas de gatito, zorrito etc. Los estilos caperucita roja son muy favorecidos, igual Alicia en el país de las maravillas.

EROTIC LOLITA.- corsets ceñidos, encajes bien colocados, escotes interesantes y maquillaje sensual tipo soft porn. Uno de los estilos más complicados de lograr, ya que se debe ver erótica, no semidesnuda.

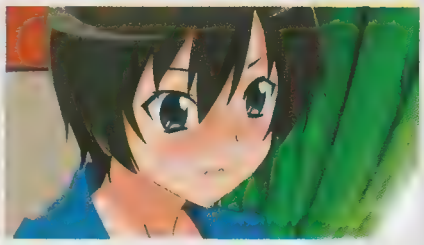
GORU LOLITA.- puede usar cualquiera de los estilos antes mencionados, con un importante detalle: gotas de sangre, como si la chica hubiera sido un testigo demasiado cercano de un hecho sangriento, usado más bien para fotos dramáticas o para caminar en Akihabara de manera errática y en shock, como de testigo de un crimen. Las más audaces incluyen cabestrillos, cicatrices falsas o se van directo al Lolita zombie.

CYBER LOLITA.- la versión que intenta incorporar el estilo cyberpunk, con toques de colores medio tecnológicos y llamativos, látex y tonos plateados o metálicos, realmente es muy fácil pasarse de intensa con este estilo.

HAIYORU! NYARUKO-SAN

Por Mónica Uribe

Debo confesar que es una de las series más engañosas que he visto; inicia con una escena de un jovencito que huye como alma que lleva el diablo y en efecto eso sucede; un demonio horroroso, que parece dibujado en el más puro estilo de los de Devilman, lo persigue con intenciones nada buenas; el chico corre hasta topar con pared y pide que alguien lo ayude. La respuesta a sus súplicas parece llegar del cielo y el demonio es cortado en pedacitos por una simpática chica de pelo largo y gris que se echa un discursito estilo Sailor Moon, con pose incluida.



A la mañana siguiente, nuestro protagonista se encuentra viendo devorar la comida a la chica de cabello plateado, quien se le ha pegado como una lapa y le exige más comida; el joven, de nombre Mahiro Yasaka, le pregunta a la chica quién es y qué hace ahí (cosas que sinceramente le debió preguntar mucho antes; ella le explica que su nombre es Nyarlathotep, llamada también la garra del caos; el chico le pregunta si ella tiene que ver con los mitos de Chtulhu, a lo cual ella responde afirmativamente; ella es una deidad de esa mitología aunque en realidad su origen es alieníegena, y le explica que pertenece a una Organización de Seguridad Espacial y que ha sido enviada a la tierra para cumplir con algunas misiones, la primera de ellas, protegerlo a él, ya que la criatura que lo perseguía la noche anterior era un traficante de una red de tráfico de esclavos interplanetaria, ya que ha sido designado como un humano valioso.

Mientras habla con él y ve la televisión nos damos cuenta que la chica del cabello plateado es fan del anime y que su manera de aprender cómo se comportan los humanos ha sido por este medio, de manera que muchas de sus frases, movimientos y poses son completamente cliché, como el atroz discursito que se echó al salvarlo.

Después del desayuno Nyarko, (pa los cuates) le dice que tiene que sacarlo de ahí ya que no es un lugar seguro, y van a dar a una tienda de manga y anime donde se pone como todo otaku mega fan que se respete, mostrando una especial predilección por el material para adultos, Nyarko le explica que el entretenimiento que se produce en la tierra es el mejor de todo el universo, por lo que son limitadas las cantidades que se pueden sacar de él; debido a eso hay una gran cantidad de contrabandistas operando en el planeta; el caso es que Nyarko elige una gran cantidad de mangas para llevarse y la cuestiona Mahiro de que si no está violando la ley, Nyarko se hace la loca y le dice que si nadie se entera no hay crimen, pero Mahiro le muestra que

> LA SERIE ES BASTANTE GRACIOSA AUNQUE EN OCASIONES MUY PREDECIBLE, NO DEJA DE SER UNA PARODIA Y POR NINGÚN MOTIVO SE LE DEBE TOMAR BASTANTE EN SERIO

la acaba de grabar y más le vale que haga su trabajo bien o la denunciará a sus jefes.

En el camino a la escuela se revela que Nyarko le rogó a sus jefes por esa asignación, ya que tiene que cuidar a un humano que le gusta y se va a poder surtir de manga; sí, adivinaron, nuestra querida demonio alienígena le trae ganas a Mahiro y es más descarada que cualquier otra acosadora del anime.

Más adelante vemos a nuestro atribulado protagonista en la escuela y que Nyarko es presentada como la prima del extranjero en intercambio cultural, de inmediato se vuelve la chica más popular de la escuela y es tan buena que le prepara a Mahiro un delicioso almuerzo, hecho con carne de criaturas del espacio que ella jura y perjura que son aptas para consumo humano.

EL ANIME ESTÁ BASADO EN LA NOVELA GRÁFICA DEL MISMO NOMBRE, POR EL AUTOR MANTA AISORA. TIENE UNA SERIE DE 9 OAV'S Y DOS MANGAS.

En este momento nos damos cuenta que la serie es una parodia de todo tipo de series de anime, llena de situaciones de comedia ligera de ese tipo que usan como vehículo principal a Nyarko.

EL REVIEW

La serie es bastante graciosa aunque en ocasiones muy predecible, no deja de ser una parodia y por ningún motivo se le debe tomar bastante en serio; ayuda conocer los mitos de Lovecraft pero un purista seguramente va a sufrir de un grave caso de ronchas y espuma por la boca. La animación es simple aunque buena y es bastante fluida. La dinámica de explicar las cosas como si fueran un juego de rol es muy novedosa.

LA MÚSICA

La música está a cargo de **Monaca** (Working!) y los temas de entrada y salida son: "Taiyou Waku Moe yo Chaos" de **Ushiro Kara Hai Yori Tai G** (**Kana Asumi, Miyu Matsuki** y **Yuka Ootsubo**) y "Zutto Be with You" por **RAMM.**

FICHA TÉCNICA

Demografía: [illegible]
Género: [illegible]
Director: [illegible]
Argumento: [illegible]
Música: Monaca
Diseño de personajes: [illegible]
Estudio: [illegible]
Episodios: 12

HYOUKA
NO PODRÁS ESCAPAR

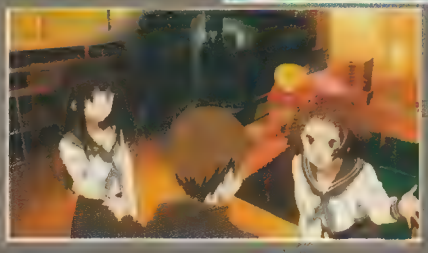
Por Gaby Maya

SHONEN +12

FICHA TÉCNICA
Genero: Misterio, Slice of Life,
Idea Original: Honobu Yonezawa
Director: Yasuhiro Takemoto
Diseño de personajes: Futoshi Nishiya
Música: Kouhei Tanaka
Estudio: Kyoto Animation
Episodios: 21

HYOUKA RESULTÓ SER TAN POPULAR QUE EN 2012 SE COMENZÓ A PUBLICAR UNA ADAPTACION EN MANGA DIBUJADA POR **TASK OHNA** PARA LA REVISTA *MONTHLY SHONEN ACE* DE LA MISMA EDITORIAL, Y EN ABRIL DE ESTE MISMO ANO SE ESTRENO UNA SERIE DE ANIME CON 21 EPISODIOS

Basada en las novelas de misterio escritas por **Honobu Yonezawa** publicadas por Kadokawa Shoten, entre 2001 y 2010. *Hyouka* resultó ser tan popular que en 2012 se comenzó a publicar una adaptación en manga dibujada por **Task Ohna** para la revista *Monthly Shonen Ace* de la misma editorial, y en abril de este mismo año se estrenó una serie de anime con 21 episodios, producida por Kyoto Animation y bajo la dirección de **Yasuhiro Takemoto**, quien también dirigió *FMP Fumoffu* y *Lucky Star*, y diseño de personajes por **Futoshi Nishiya**, quien también hizo el diseño de personajes para *Nichijou Nichijou*. La música es compuesta por **Kouhei Tanaka**, responsable por la excelente música cen *Violinist of Hamelin* y *One Piece*.



Para enero de 2013 se tiene programado el OVA basado en un escrito de Yonezawa-sensei, que aparecerá junto al volumen tres del manga.

La trama sigue a Oreki Houtarou, un chico que prefiere "evitar la fatiga" porque según él "es como una batería ahorrando energía", es decir, no desperdicia sus fuerzas haciendo cosas que no sean necesarias, y eso incluye las actividades extra escolares.

Al entrar a la secundaria Kamiyama, no tenía ningún interés en unirse a algún club, pero su hermana mayor, Tomoka, le envía una carta desde la India, donde prácticamente lo amenaza para que se una a la de sí o sí al Club de Literatura Clásica, que estaba en peligro de ser cerrado, pues todos los miembros anteriores se habían graduado.

Al llegar allí, se encuentra con otro miembro, la elegante pero inquisitiva Eru Chitanda, y le entra la curiosidad por saber cómo se quedó encerrada en el salón de reuniones. Gracias al hábito de Houtarou de pensar las cosas detenidamente, le ayuda a resolver el misterio, después de eso el compañero de clase de Houtarou, Satoshi Fukube, también decide unirse al club, al igual que su amiga, Mayaka Ibara.

Al día siguiente, el club investiga un misterio que implica un cartel de reclutamiento para un club secreto. Mientras se van ese día, Houtarou revela a Satoshi que él inventó lo del misterio pues hubiera sido demasiado esfuerzo resolver otro misterio que habían estado discutiendo con Eru.

Pronto el recién formado Club de Literatura Clásica, se encuentran involucrados en todo tipo de resolución de misterios y aventuras. En particular, la resolución de un misterio que lleva sin resolverse 33 años.

Houtarou pronto descubre que el Club de Literatura Clásica, tal como Tomoka había prometido, en realidad es "muy interesante".

¡LA BATALLA HA COMENZADO!

ONE SHOT

Y TÚ, ¿CREES PODER GANAR?

REGRESAN LAS HISTORIETAS A CONEXIÓN MANGA. PERO AHORA TÚ ERES EL JUEZ.

3 CONTENDIENTES, 3 HISTORIAS, UN SOLO GANADOR, SU DESTINO ESTÁN EN TUS MANOS.

Durante 3 rondas, los participantes lucharán con la mejor arma que poseen: *su talento*. Sacarán el máximo de su creatividad, en una historieta corta de 8 páginas, esperando complacer al juez más estricto: ¡LOS LECTORES!

Al final, tus votos decidirán quién de los finalistas de cada ronda continúa publicando su historia y quiénes se pierden en el olvido...

Premios, y muchas sorpresas más esperan al ganador.

Vota por tu favorito en **Facebook.**

¡La batalla para ser el mejor dibujante de Conexión Manga ha comenzado!

No te pierdas la **segunda la ronda** a partir del ejemplar **257.**

Para más información manda tus dudas a
one-shot@vanguardiaeditores.com

LA CONVOCATORIA ESTÁ ABIERTA...

¿

ONE SHOT

one-shot@vanguardiaeditores.com

conexion manga oficial

LA BATALLA

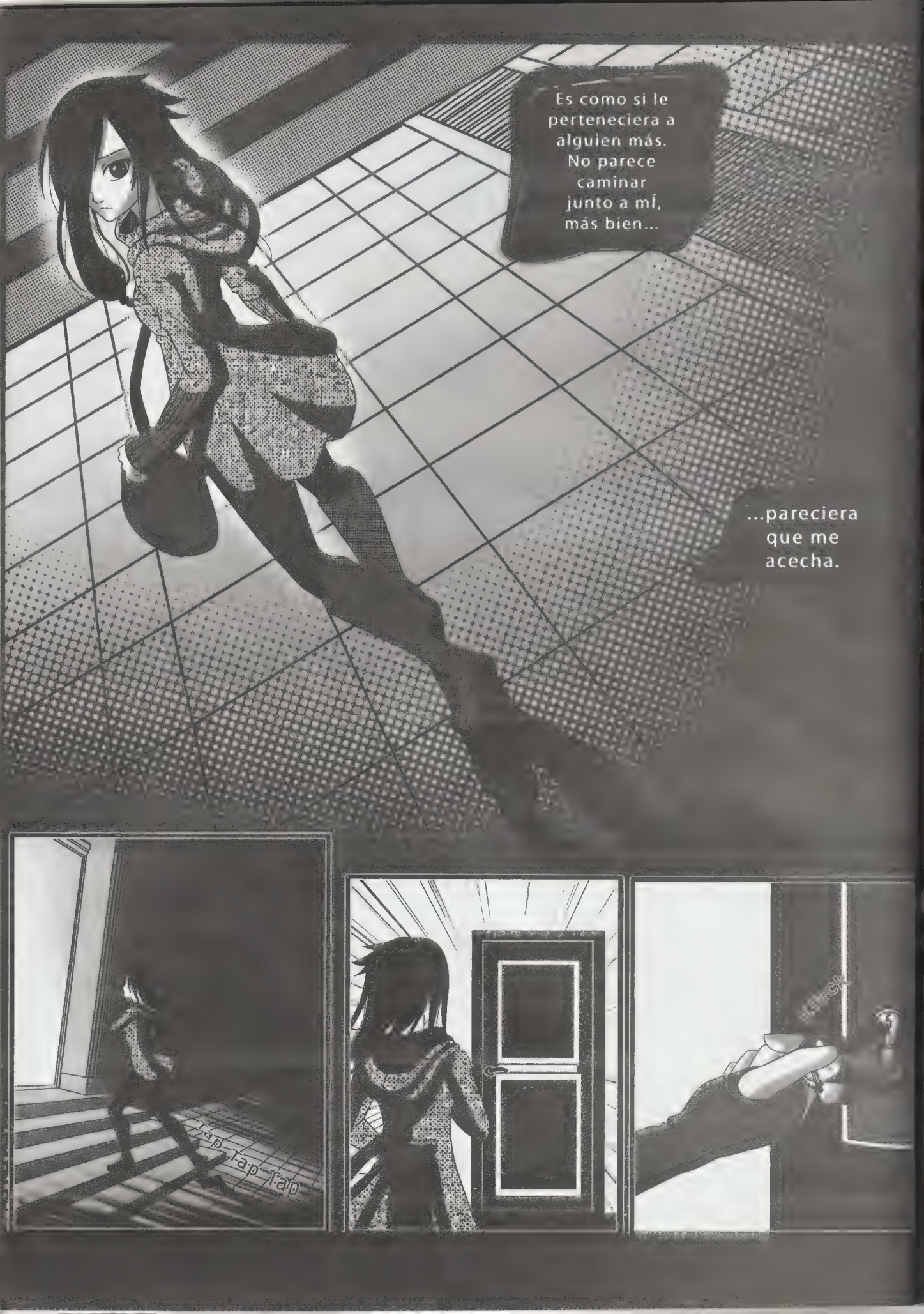
ONE SHOT

PRESENTA:

Corpus

POR LARENN

Últimamente una sensación extraña se ha apoderado de mí.
Las sombras son una proyección de nosotros, pero...
...a veces la mía no lo parece...
MB
Metrobús

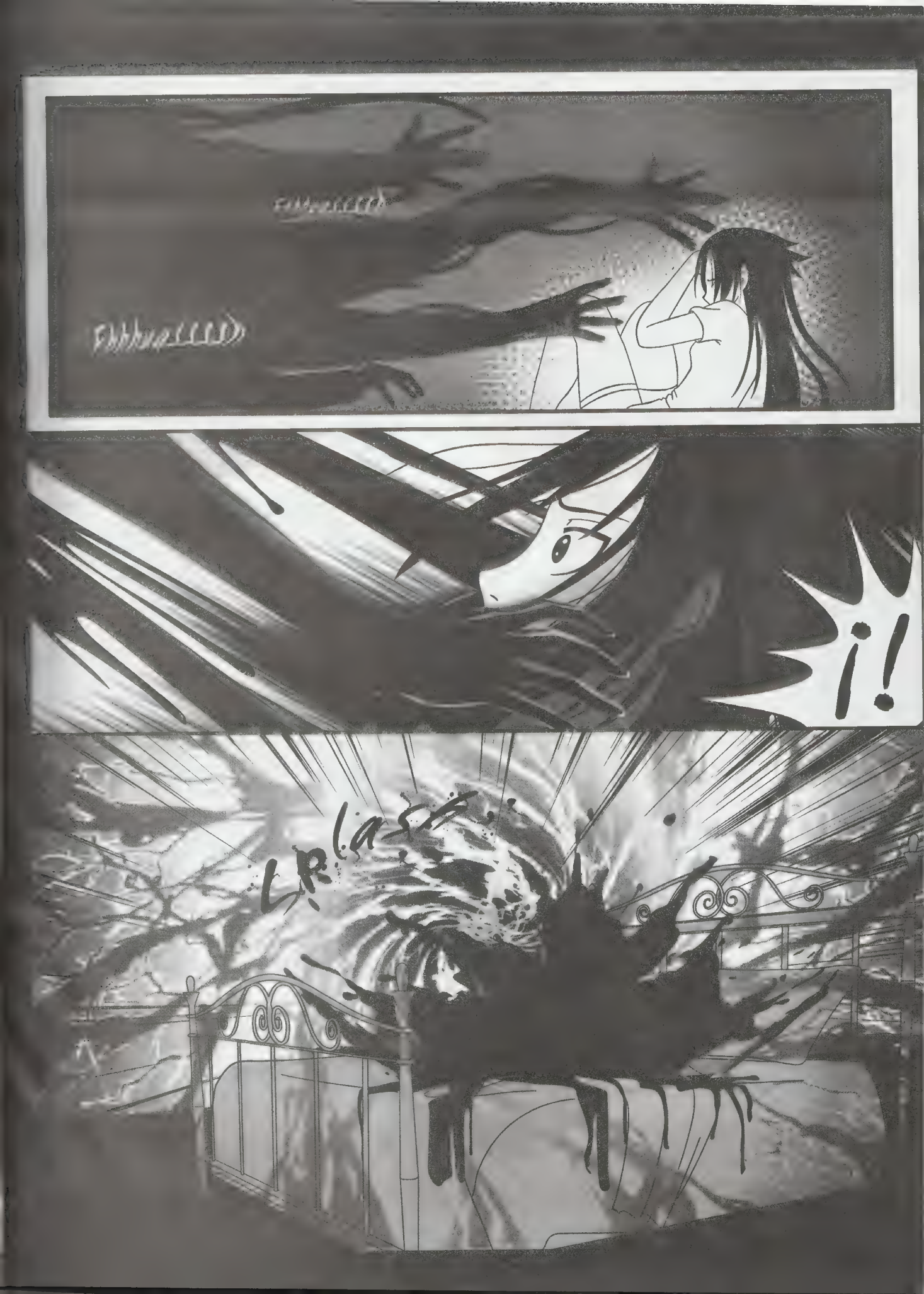

Es como si le perteneciera a alguien más. No parece caminar junto a mí, más bien...
...pareciera que me acecha.
Tap Tap Tap

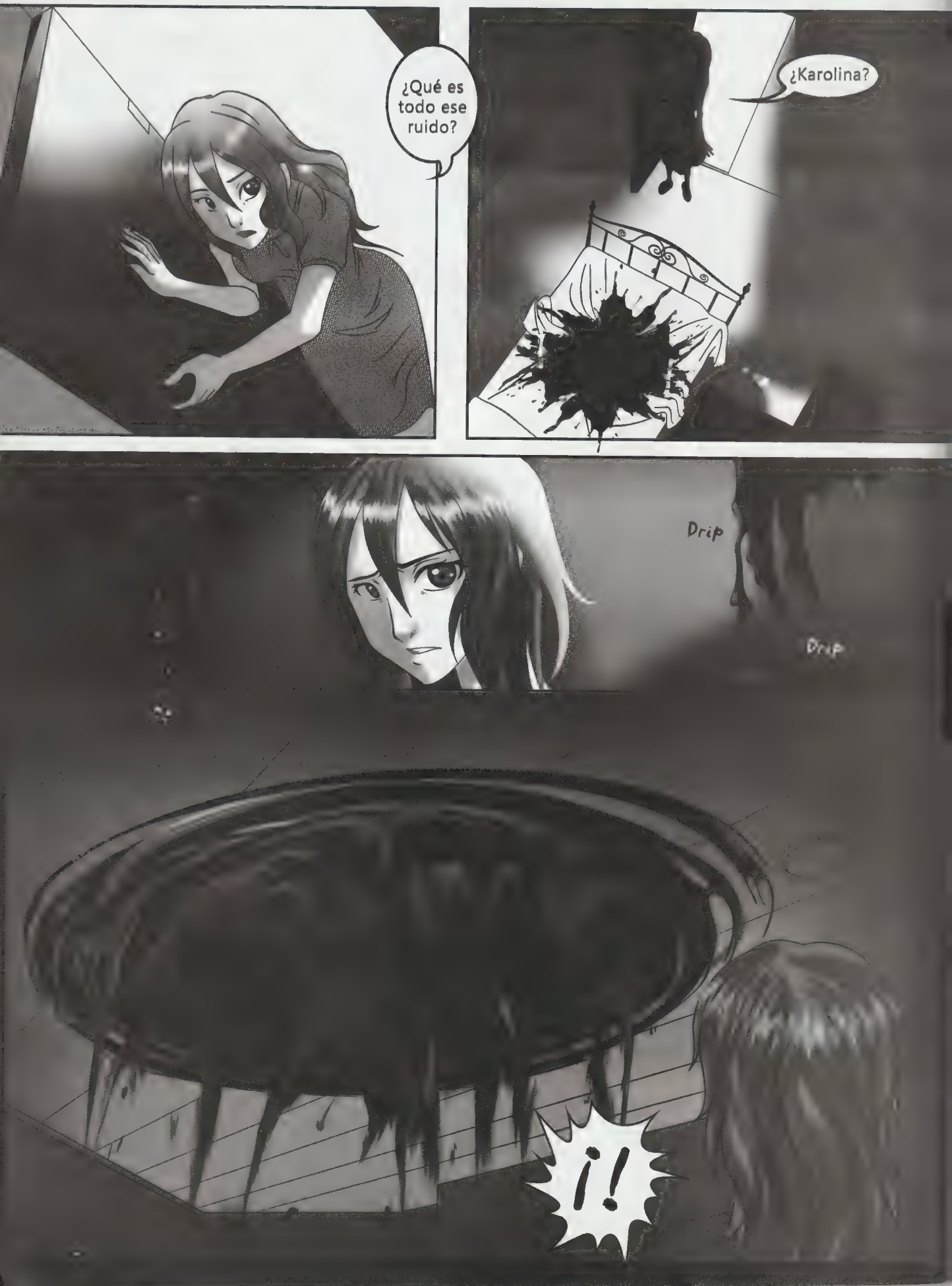
No me siento segura en ningún sitio, ni siquiera en casa.
Mamá, ya llegué.
Ok, cariño. Duérmete temprano porque mañana tienes exámen.
Le conté a mis amigas sobre *la sombra*, pero sólo se burlaron de mi.
He estado durmiendo con la luz encendida, pero mis padres se dieron cuenta y me obligaron a *"enfrentar mis miedos"*.
No lo entienden... en la oscuridad se fortalece.
Espero que estas luces la mantengan alejada.

Click!
Tic, Tac...
Tic, Tac...

Ssshhhgggg
Sshhhaaggs
Drip
Drip
Drip

¡AAAHHH!
¡La lámpara!
¡Ugh!


¡!
LRlass..


¿Qué es todo ese ruido?
¿Karolina?
Drip
Drip
¡!

LAS MUJERES EN EL MANGA

Por Lobo

En América y Europa son contadas las mujeres que dibujan comic y menos aún son las que logran el reconocimiento a nivel mundial, pero en Japón, por el contrario, las mangakas no sólo se cuentan por cientos, sino que muchas de ellas logran un éxito en verdad arrollador, como es el caso de la mundialmente conocida **Rumiko Takahashi**.

Sin embargo, llegar a este punto no fue fácil, pues las mujeres niponas tuvieron que esforzarse mucho por ser aceptadas en un medio que, hasta hace algún tiempo, se pensaba que estaba destinado exclusivamente a los hombres.

Y EL HOMBRE CREO EL MANGA SHOJO

A principios del siglo XX comenzarían a circular en Japón revistas como **Shojo Kai** (1903), **Shojo Sekai** (1906) y Shojo no Tomo (1908), las cuales estaban enfocadas a mostrar a las mujeres, principalmente jóvenes, cómo comportarse correctamente en sociedad o cómo vestirse adecuadamente. Varias de estas revistas incluían pequeñas historias escritas, de corte romántico, acompañadas de ilustraciones, aunque a estas no se les podía llamar formalmente manga. No sería hasta 1910 que se comenzarían a incluir tiras cómicas en las

páginas de algunas publicaciones shojo, tendencia que se haría tan popular que en los años 30´s todas las revistas femeninas incluirían tiras cómicas.

Una de las mas destacadas de esa época fue *Kurukuru Kurumi-chan* (1938) de **Katsuji Matsumoto** y, como todas las demás tiras-shojo de esos tiempos, mostraba historias melosas, llenas ternura y una "realidad mágica y feliz" que pronto se desvanecería con la llegada de la Segunda Guerra Mundial.

Una vez terminado el conflicto bélico en 1945, la industria del manga shojo resurgiría, tratando de retomar, en un principio, el tono "dulzón y tierno" de las tiras cómicas pre-guerra, con mangas como *Anmitsu Hime de Shosuke Kuragane*, en donde la princesita Anmitsu vivía en un mundo maravilloso lleno de riqueza y abundancia, algo muy distinto al devastado Japón de la pos-guerra.

Para fortuna del manga shojo en 1953 **Osamu Tezuka** crea Ribon no Kishi (La Princesa Caballero), manga que sentaría las bases definitivas de este género. Publicado en la revista *Shojo Club*, *Ribon no Kishi* presentaba a la Princesa Zafiro, una heroína no sólo en busca de amor, sino autosuficiente y valiente. Su trama no sólo se enfocaba en las relaciones sentimentales, sino que estaba llena de aventura y acción, algo que ciertamente faltaba en las historias shojo de esa época.

Siguiendo el ejemplo de Tezuka, algunos otros dibujantes, que después se volverían mangakas famosos, comenzarían a dibujar mangas shojo. Entre los mas destacados se encuentran **Leiji Matsumoto**, quien creó *Kuroi Hanabira* (Pétalo Negro, 1957) **y Tetsuya Chiba,** quien antes de su éxito con *Joe del Mañana* (1968) probó suerte con títulos shojo como *Mama no Baiorin* (1958) y *Rina* (1960).

Es importante resaltar que, hasta principios de los 60´s, los mangas para mujeres eran creados exclusivamente por hombres y más que presentar el punto de vista femenino, presentaban el punto de vista masculino de cómo debían ser las mujeres niponas, sumisas y devotas.

Y LAS MUJERES RESPONDEN

Irónicamente, **Machiko Hasegawa**, la única mujer mangaka que destacaría en esa época, nunca publicó nada en una revista shojo, pues su manga *Sazae-san* (1946), publicado en el periódico Fukunichi, estaba más enfocado al público en general. A pesar del éxito de *Hasegawa*, en los 40´s y 50´s el ser mangaka no era visto como una profesión que pudieran ejercer las mujeres, pero eso cambiaría con la llegada de la liberación femenina en las siguientes décadas.

En los 60´s es cuando empiezan a surgir las primeras mangakas que darían un enfoque verdaderamente femenino al manga shojo, tal es el caso de **Yoshiko Nishitani**, quien incluso se "atrevió" a crear mangas en donde presentaba a adolescentes teniendo relaciones amorosas, siendo prácticamente prohibido,

hasta ese momento, mostrar este tipo de relaciones en los mangas shojo, pues la heroína podía tener aventuras y desventuras mas no intereses románticos.En los 70´s la situación del manga shojo cambió de tal modo que ya sólo algunos hombres seguían publicando títulos románticos, siendo mujeres las que creaban la mayoría de mangas shojo, destacando obras como *Juichigatsu no Gimunajiumu* (1971) de **Moto Hagio, Berusaiyu no Bara** (*La Rosa de Versalles* 1972) de **Riyoko Ikeda** y *Kaze to ki no Uta* (1976) de **Keiko Takemiya**. Estos mangas se distinguen no sólo por sus dramáticas relaciones interpersonales, sino por ser de los primeros en mostrar historias yaoi y yuri, géneros que desde los 70´s han estado presentes en el shojo manga.

Otros cambios importantes llegarían en mangas como *Candy Candy* (1975) de **Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki**, pues, a diferencia de los primeros manga shojo que presentaban a la heroína como una damisela en desgracia, ahora la mostraban como alguien autosuficiente y que, a pesar de las dificultades de la vida, se abría camino por si misma sin esperar ayuda de nadie.

El manga shojo evolucionó de tal forma en los 70´s que no sólo comenzaría a ser leído por mujeres, sino por hombres, quienes eran atraídos por sus tramas llenas de drama, acción y aventura. Las barreras que diferenciaban al shojo manga del shonen manga se romperían de tal forma que las mujeres no sólo empezarían a leer shonen, sino que también dibujarían mangas para el público masculino, como es el caso de la ya mencionada Rumiko Takahashi, cuyas historias pueden llegar a tener el romance como tema principal, pero que además hace un gran uso del humor, la acción e incluso el fan service.

EL LEGADO

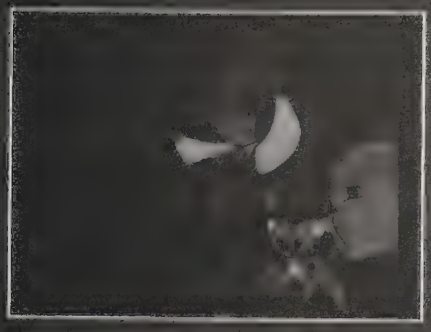
El manga shojo ha recorrido un gran camino, desde los tiempos en que era dibujado por hombres hasta la época en que las mujeres lucharon para hacerlo suyo por derecho propio, pero gracias a esto hoy en día el manga shojo tiene seguidores de ambos géneros en todo el mundo, con éxitos como *Guerreras Mágicas o Card Captor Sakura* ambas obras de las CLAMP.

Sin duda este genero a evolucionado enormemente e incluso historias como *Ouran High School Host Club* se dan el lujo de parodiar todos y cada uno de los estereotipos que se presentan en las historias shojo.

Si bien actualmente el manga shojo sigue teniendo como una de sus bases principales el romance, sus autoras ahora también se preocupan por presentar a sus protagonistas con problemas existenciales y tratando de lograr algo más en la vida que sólo esperar a su "príncipe azul", un reflejo de lo que es la mujer nipona actual y, por que no, de lo que es la mujer actual a nivel mundial.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

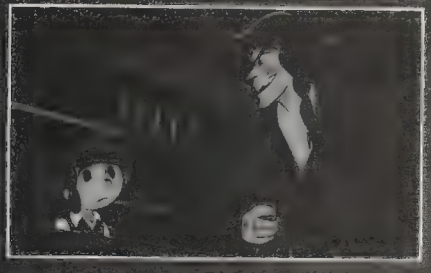
EL MANGA SHOJO EVOLUCIONÓ DE TAL FORMA EN LOS 70´S QUE NO SOLO COMENZARÍA A SER LEÍDO POR MUJERES, SINO POR HOMBRES, QUIENES ERÁN ATRAÍDOS POR SUS TRAMAS LLENAS DE DRAMA, ACCIÓN Y AVENTURA



TAKARAJIMA

UN CLÁSICO POR PARTIDA DOBLE

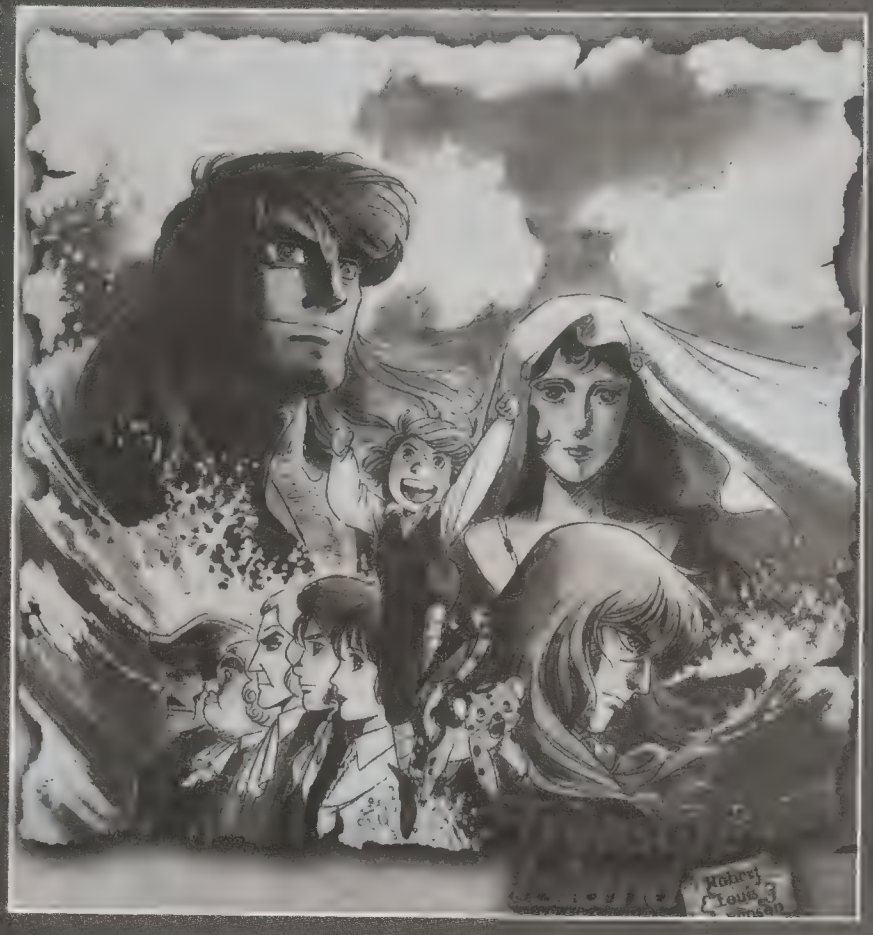
Por Adalisa Zárate



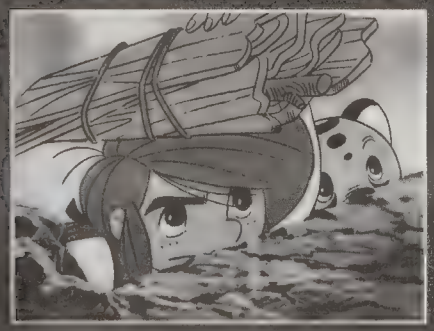
La *Isla del Tesoro*, de **R.L.Stevenson,** es un clásico de la literatura juvenil. Es raro el que haya llegado a cumplir los 14 años sin conocer, de una manera u otra, las aventuras del joven Jim Hawkins con el malvado John Silver. Lo curioso, es que ni siquiera tienen que haber leído el libro: hay tantas adaptaciones de la novela, que es muy probable que la hayan visto en la televisión o el cine.

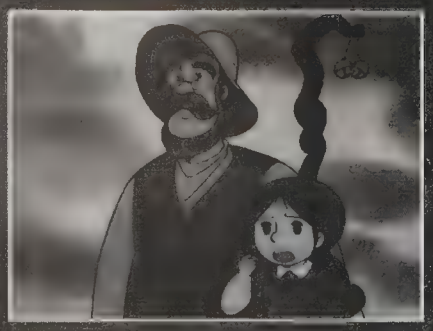
La adaptación más reciente fue la versión modernizada de **Disney,** El Planeta del Tesoro, pero **Christian Bale**, los Muppets, y prácticamente una industria medianamente sana de entretenimiento, ha hecho una adaptación de la historia de Jim.

Japón, por supuesto, no se podía quedar atrás. *Takarajima* es un anime de 1978 creado por el estudio Tokyo Movie Shinsha, como parte de su serie de grandes clásicos de la literatura, dirigido nada menos que por el genial, y recientemente desaparecido, **Osamu Dezaki.**



Para los conocedores de anime clásico, el nombre es familiar, por supuesto. Fue el director de *Le na ki Ko Remi*, conocido aquí simplemente como Remi, serie famosa entre otras cosas por causar traumas infantiles





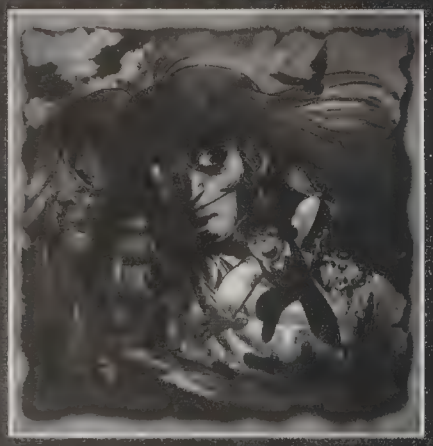
con respecto a venta de vacas y monitos que mueren de pulmonía, y por ser la primera serie anime que podía verse en 3D (Proceso que ya no se repitió muy seguido debido a los costos de producción). Al igual que en esta serie, para **Takarajima Osamu Dezaki** llamó a su equipo de confianza, por lo que los diseños de personaje y la dirección de animación también corrieron a cargo de **Akio Sugino,** mientras que **Shichiro Kobayashi** repitió el rol de hacer el arte de fondo.

El resultado fue que Takarajima es increíblemente similar a Remi. No tanto en el diseño inicial de **Jim HAwkins,** pero es imposible negar que **Long Jhon Silver** es el hermano gemelo perdido del Sr. Vitalis, y la sra. Hawkins posiblemente es la predecesora de todo el clan Milligan (Y Barberan, porque además, esas dos señoras eran idénticas). Toda vez que Jim crece, le da un aire a **Alexis**, hermano mayor de la familia Aquín, dueños de los Invernaderos de la Felicidad.

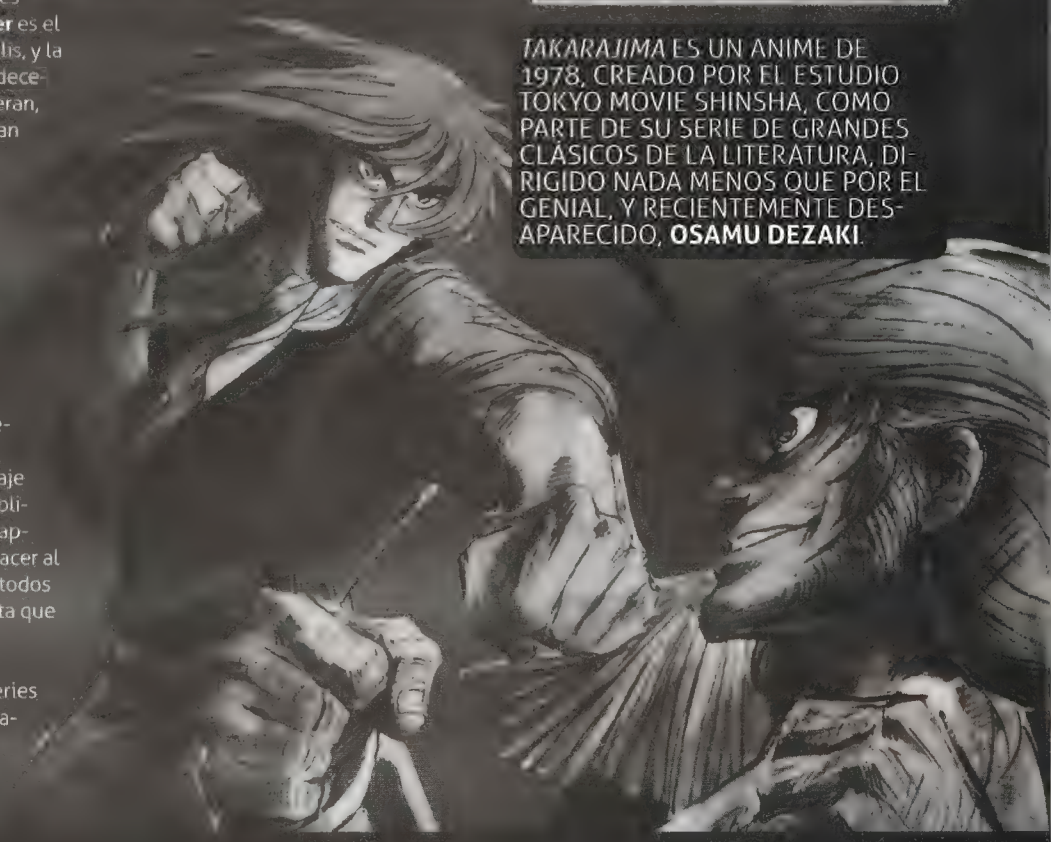
Como adaptación, y siguiendo los canones de la era, Takarajima es bastante fiel a la historia original, aunque tiene sus momentos de añadidos curiosos como la niñez de Jim y su mascota, un cheetah, además de el agregado de la esposa de John Long Silver, que hace al personaje mucho más "simpatético" ante el público (Una costumbre general de las adaptaciones de la Isla del Tesoro es no hacer al villano un "villano" para que al final todos sintamos el mismo cariño por el Pirata que el que sentimos por Silver)

Takarajima también fue una de las series que se transmitieron en México a finales de los setenta, principios de los ochenta, pero tristemente nunca logró tener una gran fama, siendo opacada por su hermana mayor, Remi, y tampoco podía competir contra los grandes dramas como *Candy Candy, y Heidi,* quedando en nuestro país como una nota a pie de página en la historia de nuestro país.

Ese hubiera sido el final de la historia de Takarajima, de no ser porque la compañía Zima Kids decidió, ya que tenía Remi, pues completar la colección sacando los 26 episodios en DVD, en un paquete muy similar al de la serie anterior, dividiendo los 26 episodios en cuatro DVDs para un total de casi 10 horas de serie, completamente en español con el doblaje original que tuvo la serie lo cual nos da la oportunidad de escuchar otra vez al gran maestro **Maynardo Zavala** en el papel de mentor, ya que es quien realizó la voz de John Silver.



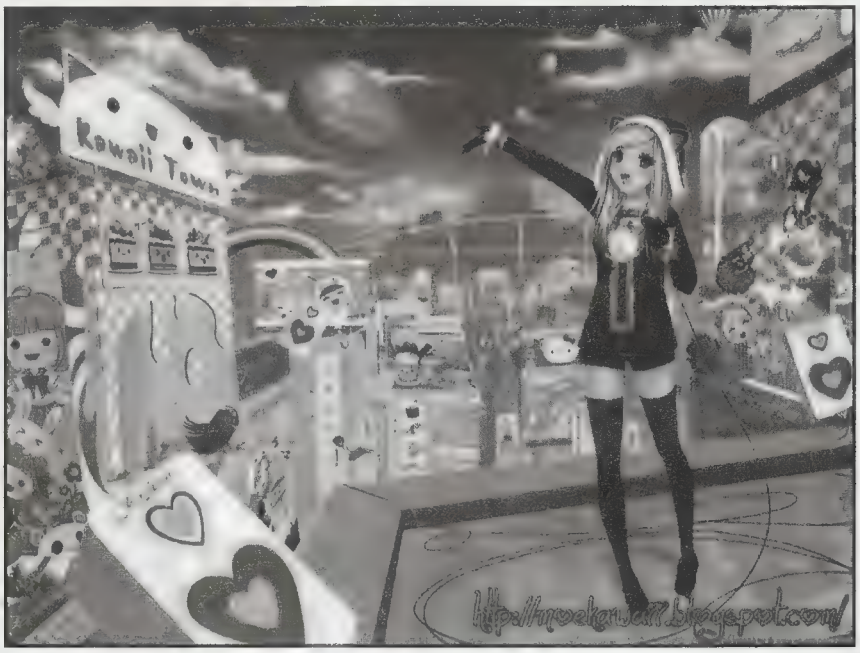
TAKARAJIMA ES UN ANIME DE 1978, CREADO POR EL ESTUDIO TOKYO MOVIE SHINSHA, COMO PARTE DE SU SERIE DE GRANDES CLÁSICOS DE LA LITERATURA, DIRIGIDO NADA MENOS QUE POR EL GENIAL, Y RECIENTEMENTE DESAPARECIDO, **OSAMU DEZAKI**.



¡YA BASTA DE MOE!

EL CANSANCIO DE LO TIERNO

Por Adalisa Zárate



Ah, el Moe. ¿Pueden imaginarse algo más dulce, tierno y adorable que una protagonista de un anime Moe? No lo creo, porque ese es justamente el punto del moe.

Definir lo que es el moe como tal ya ha sido algo complicado desde antes. Básicamente, no es sobre los diseños de personaje, o ni siquiera la historia, sino el sentimiento que despiertan en los personajes: El Moe es el sentimiento de ternura que hace que tu digas "AWWWW" cuando ves, digamos, a una canasta de gatitos dulces, tiernos y adorables durmiendo en una canasta de huevos de pascua, cuidados por una pata.

> LA DIFERENCIA ENTRE EL MOE Y EL LOLICON VA MÁS ALLÁ DEL TIPO DE FANSERVICE. SÍ, EL LOLICON PUEDE TENER MOE, PERO NO TODO EL MOE ES LOLI.

Desde que comenzaron a aparecer momentos, situaciones y personajes moe en el anime, éstos comenzaron a ganar popularidad. En parte fue por el público muy particular del anime, en parte porque ya estaba comenzando a hartar la previa época del anime más obscuro, y con el fan service al por mayor, y en parte porque las primeras historias eran verdaderamente originales, el resultado fue que de pronto, comenzaron a llenarse las pantallas y los tankubones de más y más moe. Incluso las series más viejas, que ya habían logrado mantenerse en el gusto del público, comenzaron a adoptar la estética moe a pesar de no necesitarlo.

El fenómeno Moe arrasó con el mundo, especialmente cuando comenzaron a aparecer imágenes antropomórficas de sitios web, conceptos y hasta automóviles siendo 'moe'. Niñas (o niños) dulces y adorables, a quienes les confiarías tu cartera sin duda.

PERO LLEGÓ EL OTRO EXTREMO

Al igual que antes pasó con las desmesuradas curvas, que en su día levantaron quejas de "Es que parece que todo el anime son puras bolas", ahora el péndulo está del otro lado. Para muestra, basta con escuchar o leer las quejas levantadas contra los tiernos diseños de **Yoshihiko Umakoshi** para Saint Seiya Omega, donde de 'nenitas' no los bajan... y es curioso tomando en cuenta de que fueron justamente los diseños de **Umakoshi** para series como *Do-Re-Mi* las que ayudaron en un principio a la oleada Moe.

Ahora, al igual que con el opuesto, uno no puede decir que

Sí, hay muchas series Moe que tratan justamente de capturar a ese público, pero no son la mayoría. El problema es que son una mayoría muy visible, y, lo que es peor, muy controversial. Series como *Kodomo no Jikan, Dance in the Vampire Bund, y la cancelada 'Mi esposa es una estudiante de primaria'* sólo lograron que la imagen general de que el Moe era exclusivamente para pervertidos sin vida, que eran incapaces de hablarle a una mujer.

Si bien, eso es simplificar el fenómeno moe a su más vaga y peor denominador posible, también es difícil decir que no tiene un pequeño punto de verdad. Sí, hay productores que buscando un yen rápido, y sin preocuparse por todo lo que conllevan las nuevas reglas de censura en Japón y alrededor del mundo, se van justo a ese denominador más bajo.

UN EJEMPLO DE SERIE QUE AGREGÓ MOE FUE OH MI DIOSA! SI BIEN LOS DIBUJOS Y LA HISTORIA SIEMPRE FUERON TIERNOS, LA APARICIÓN DE CHIBI HILD -DONDE EL DEMONIO PARECE TENER SÓLO 10 AÑOS - Y EL CONSTANTE REJUVENECIMIENTO DE SKULD COMENZARON A RAÍZ DE LA ACEPTACIÓN DEL MOE ENTRE EL PÚBLICO GENERAL.

necesariamente es sólo por el hartazgo de pan con lo mismo. Sí, eso es parte del problema, porque no se puede negar que uno puede adorar el pastel, pero tras años de sólo comer pastel uno comienza a extrañar la ensalada.

Pero el problema más grande es que, a pesar de que son lindas y tiernas; a pesar de que el mayor punto de venta de los personajes Moe es qué tan dulce son... no son programas para niños. Si bien en Occidente, y al principio de la ola, era lo que uno podía asumir (Porque a fin de cuentas, no hay nada mas moe que *Hello Kitty*, y no hay oficinistas u hombres de negocios comprando a Hello Kitty), sino que más bien son series que van del Shonen más maduro, al Seinen total.

O séase, que en algún momento el subgénero Moe tuvo la mala suerte de cruzarse con el Lolicon. Y, en la mente de muchos, no había diferencia entre unos y otros. Y por tanto, cada vez que salía una nueva serie Moe o con diseños Moe (llamados despectivamente 'moeblobs' o 'masas moe'), automáticamente se asumía que estaba realizada con el exclusivo propósito de llamar la atención de los fans lolicon que, incluso en Japón, no son precisamente el lado del fandom más querido por todos.

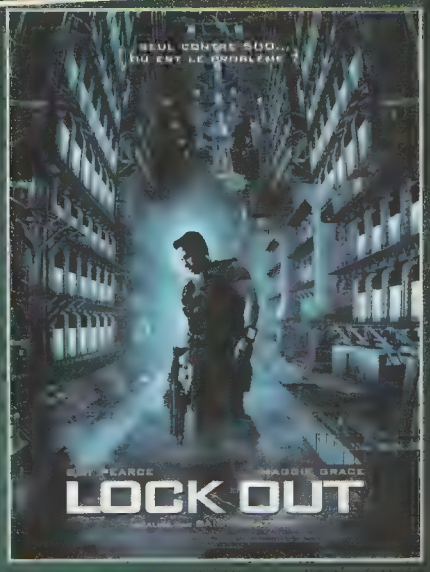
Pero es que, por otro lado, el merchandizing siempre ha sido el punto fuerte del anime -puede que no lo notemos tanto en México por la falta de productos originales o el costo de los mismos- pero cuando en Japón tienes que de una serie salen posters, figuras, figuras en otras posiciones o trajes, lapiceras, lapiceros, cuadernos, manga, CDs, camisetas, figuras para armar, figuras armadas, plushies, almohadas, y un larguísimo etcetera... es fácil ver cómo nadie se detiene a pensar cuál es la imagen general del subgenero.

Aún no hemos llegado a un punto en que de plano la gente diga que no al moe en **Japón,** pero en los mercados internacionales la frustración ya es palpable. Si eres fan del moe, esto te afecta porque cada vez que quieras defender tu serie favorita, te tacharán de ecchi. Sí, no eres fan del moe... bueno, feliz Navidad porque incluso en Japon ya ha habido cambios. Lo que sí es que debemos ponernos a pensar muy seriamente si la gente está en contra del moe por el moe mismo... o por la ya antes mencionada minoría no deseada.

CONFION
MANGA

CONNEXION
MANGA

CONEHION
MANGA

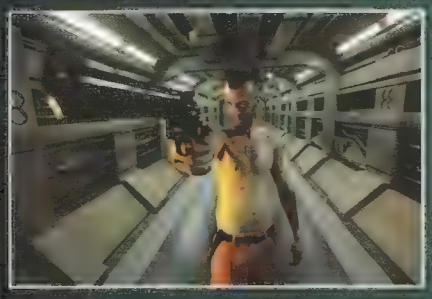


LOCK OUT

EL CAOS CRIMINAL EN ORBITA

Por Jesús Chavarría
@comisario_jc

CADA CIERTO TIEMPO APARECEN PRODUCTOS MENORES QUE PESE A NO CONTAR CON EL RESPALDO DE UNA GRAN CAMPAÑA PUBLICITARIA, SE CONVIERTEN EN PEQUEÑAS Y AGRADABLES SORPRESAS, GRACIAS A QUE PARTEN DE PROPUESTAS SENCILLAS, SIN FALSAS PRETENSIONES, PERO AL MISMO TIEMPO INTERESANTES Y DIVERTIDAS. ESTE PODRÍA SER UNO DE ESOS CASOS.



UN BUEN PRETEXTO PARA LA ACCIÓN

Desde Francia llega una cinta que se inscribe dentro del género de la Ciencia Ficción y que sin hacer demasiado ruido, espera colarse como una de las pequeñas favoritas del verano de blockbusters preparado para este 2012. La historia -que guardando las distancias, tiene ciertas reminiscencias a películas como el *Alien 3* (1992) de **David Fincher** y *Pitch Black* (2000) de *David Twohy*– plantea un futuro en el que a los 500 criminales más peligrosos del mundo, están encerrados en una prisión espacial que se encuentra girando alrededor del planeta Tierra, muy lejos de dónde pueden hacer daño, por lo menos eso es lo que se piensa. Todo marcha sin problemas, hasta que de pronto, una falla técnica provoca que se rompan las medidas de seguridad y se desate un verdadero infierno. En medio de todo está un exagente del gobierno, encerrado injustamente.

Como decíamos, en *Lock Out* la historia parte de una premisa bastante simple, pero que bien desarrollada se puede convertir en una emocionante aventura, repleta de secuencias explosivas y con un variopinto grupo de personajes sumergidos en una situación límite.

SIEMPRE LUC

Detrás del proyecto destaca el nombre de **Luc Besson**, quien es el director responsable de esas maravillas llamadas *Azul Profundo* (1988) y *León, el asesino perfecto* (1994), quien además ya se adentró en el terreno de la Ciencia Ficción con la divertida *El quinto Elemento* (1997) y que en su papel de guionista y productor –labor que repite en esta ocasión, al frente de su propia productora- se ha distinguido por ofrecer cintas de buen nivel, que sólo tienen como objetivo el entretenimiento, tal es el caso de *Taxi* (1998) y *El transportador* (2002).. En el reparto no se incluyen actores precisamente taquilleros, pero sí de probada capacidad frente a las cámaras. Uno de ellos es **Guy Pearce**, quien es recordado por su excelente trabajo en *Memento* (2000), una de las primeras películas del hoy supercotizado **Christopher Nolan** – *Batman Begins* (2005), *Batman: dark nigth returns* (2008) e *Inception* (2010)-. La coprotagonista es la linda rubia norteamericana **Maggie Grace**, que se hiciera famosa por interpretar a Shannon Rutherford en la serie *Lost*, y que en cine ha participado en proyectos como *The Experiment* (2010), remake de la original cinta del mismo nombre, dirigida por **Oliver Hirschbiegel**.

Lock Out, se antoja como una de esas películas "palomeras" que harán las delicias de aquellos que gustan de un thriller con tintes de ciencia ficción y que sólo pretenden divertirse.

LOCK OUT
Francia / 2012
Dirección: James Mather, Stephen St Leger
Reparto: Maggie Grace, Guy Pearce, Peter Stormare, Tom Hollander, Lennie James, Vincent Regan, Tim Plester, Anne-Solenne Hatte, Nick Hardin, Patrick Cauderlier
Guión: Luc Besson. James Mather. Stephen St Leger.
Produce: Marc Libert. Leila Smith. Luc Besson

Code Geass: Nunnally in Wonderland © Sunrise

LA TEMPORADA DE PRIMAVERA NOS DEJÓ UN BUEN SABOR DE BOCA EN CUANTO A ANIMES SE REFIERE, CON ESTRENOS DE LA TALLA DE *SAINT SAIYA OMEGA*, *BLACK ROCK SHOOTER* Y *ROCK LEE NO SEISHUN FULL-POWER NINDEN* ENTRE OTROS. AHORA, A UN PASO DE LA TEMPORADA DE VERANO, LES TRAEMOS UN PREVIEW CON ALGUNOS DE LOS ESTRENOS, QUE MÁS PROMETEN PARA LA ÉPOCA VERANIEGA, CORTESÍA DE NUESTRA COMPAÑERA **GABY MAYA**

RESEÑAS DE VERANO 2012

Por Gaby Maya

NARUTO SHIPPUDEN ROAD TO NINJA

Hace 16 años, dos valientes ninjas sacrificaron sus vidas para contener al zorro de nueve colas sellando a la bestia en el cuerpo de su hijo recién nacido, Naruto. El tiempo ha pasado y ahora regresa Akatsuki, los enemigos a quienes no sólo se creía derrotados, sino también fallecidos, atacan Konoha bajo la dirección de Tobi quien pretende ejecutar su plan para dominar el mundo envolviéndolo en ilusiones. La trama tendrá a Naruto luchando al lado de sus padres Minato y Kushina, además de develar sorpresas como los padres de Sakura, mientras Naruto y sus amigos deben luchar contra las ilusiones para defender a su hogar, a sus amigos y sus familias.

Es la sexta película en la franquicia de *Naruto Shipuden* a estrenar el 28 de Julio de 2012. El tráiler es acompañado por el tema *Sore de wa, Mata Ashita*, interpretado por **Kung Fu Generation**. Esta vez el diseño de personajes es de la propia mano de **Masashi Kishimoto**, lo que es una sorpresa pues es su debut como diseñador. ¡De veras! Como regalo especial las primeras millón y medio de personas en ver la película recibirán un DVD especial. ¡No te la puedes perder!

Naruto Shippuden Road to Ninja © Pierrot/Shueisha

SEGUNDO OVA DE RUROUNI KENSHIN SHIN KYOTO-HEN KOHEN HIKARI NO SAEZU

Estrenado en Junio pasado, este OVA es un remake del arco de la saga de Kyoto, es dirigido por **Kazuhiro Furuhashi** y animada por **Studio Deen**. **Hiromitsu Hagiwara** hizo el diseño de personajes, el Blu-Ray sale a la venta en Agosto de este año.

El duelo entre Shishio y Kenshin se intensifica conforme la carrera por detener el infierno que piensa desatar los lleva al puerto. El segundo OVA, al igual que el primero es como ir al mundo paralelo que

Rurouni Kenshin Shin Kyoto-Hen Kohen Hikari no Saezu © Nobuhiro Watsuki / shonen jump

es sorprendentemente agradable, se aleja bastante del anime original, y si uno está dispuesto a verlo como algo completamente diferente, se puede obtener el placer de ella.

La lucha entre Shishio y Saito vale la pena verla sin importar cuál sea la opinión que tengas sobre este remake.

YURU YURI II

Yuru Yuri estrenó segunda temporada en el mes de julio. Basado en el manga del mismo nombre creado por **Namori**, tendrá al mismo equipo de animación de la temporada anterior, repitiendo **Masahiko Onta** en la dirección. El club Gokurakubu regresa y Akari ya no volverá a ser la misma, ¡pasa de ser ignorada a ser la más popular! Esperen las misma diversión de siempre con estas tiernas chicas que sólo buscan pasarla bien. Tendrá 12 episodios y será transmitido de Julio a Septiembre.

LA STORIA DELLA ARCANA FAMIGLIA

Basado en la visual novel de **HuneX** tendrá su estreno en el mes de Julio, el anime de 12 episodios es producido por **J.C.**

Staff [illegible] femenino, este anime presenta una amplia selección de bishonen que tendrán muy contentas a las fans del anime que ya pedían una serie para ellas. La historia sigue a la Famiglia Arcana, una organización con misteriosos poderes que protegen a las islas del Mediterráneo de piratas, invasiones extranjeras y otras amenazas. Felicitá, la heredera de la familia, deberá casarse en dos meses con el sucesor de la Famiglia, pero este será elegido en una competencia en la que ella misma va a participar. **Chiaki Kon** será el director y **Mai Matsuura** realiza el diseño de personajes.

FAIRY TAIL: HOUOU NO MIKO

Basado en el manga *Fairy Tail* creado por **Hiro Mashima**, el 18 de Agosto se estrena la película *Fairy Tail: Houou no Miko*, (*Fairy Tail: La Doncella del Fénix*).

[illegible] cida por **Stalelight** y dirigido por **Masaya Fujimaki**. [illegible] Ella ha perdido la memoria pero recuerda que debe entregar piedras del fénix, a algún lugar. Las piedras contienen hechizos que pueden colapsar al mundo mágico y Natsu y Lucy con ayuda de Fairy Tail quedan atrapados en esta intrigante aventura.

Yuru Yuri © Namori/editorial Ichijinsha/Dogakobo

TARI TARI

Estrenado en el mes de Julio es producido por **P.A. Works**, es un anime slice of life, donde cinco amigos muy diferentes se verán unidos por la música. Konatsu es rechazada del club de coro, pero ella no se rinde y decide formar su propio club invitando a

La Storia della Arcana Famiglia © HuneX/ J.C Staff

su mejor amiga Sawa y a su hermano, y al chico de nuevo ingreso, Wien, y otra amiga más. Cada uno tiene distintos sueños, pero su amor en común por la música los lleva a vivir el mejor año de sus jóvenes vidas. Dirigido por **Masakazu Hashimoto**, con diseño de personajes de la serie consta de 13 episodios. El diseño de personajes es de **Kanami Sekiguchi**, lo más importante es la música interpretada por Shirahamazaka High School Chorus Club.

Code Geass: Nunnaly in Wonderland © Sunrise

CODE GEASS: NUNNALY IN WONDERLAND

Es un OVA estrenado el 27 de Julio, que retoma a los personajes de *Code Geass* y los deja caer por el agujero del conejo blanco a un loco universo paralelo al estilo de *Alicia en el País de las Maravillas*. Como bonus, el OVA tendrá un libro de 40 páginas contando la misma historia que el anime. El director **Baba Makoto** y el diseñador de personajes **Takahiro Kimura** están de regreso en está historia original donde Lelouch, quién será el Sombrerero Loco, usará el poder de su Geass en Nunnaly, que a su vez será Alicia. También estarán C.C. como el enigmático Gato Risón, Suzaku como el Caballero Blanco y Kallen como la Liebre de Marzo. Charles será el tímido Rey de Corazones ante una Marianne que será la ruda Reina de Corazones. Está parodia promete entretener mucho a los fans de *Code Geass*.

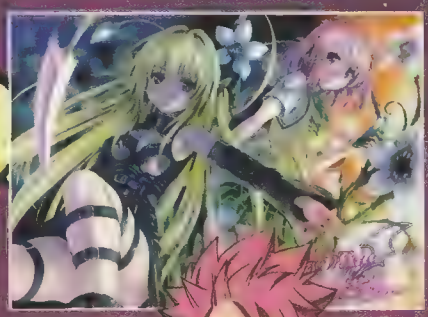
To Love Ru Darkness © Shueisha/XEBEC

Nanoha The Movie 2nd A's © Seven Arcs

NANOHA THE MOVIE 2ND A´S

Estrenado el 14 de Julio. La muy esperada secuela a la primera película de *Magical Girl Lyrical Nanoha*, bajo la dirección de **Keizo Kusakawa** y producido por **Seven Arcs**. El creador, **Masaki Tsuzuki**, ha comentado que básicamente es recuento del incidente del Libro de la Oscuridad, relatado en la serie, pero con un enfoque a una historia alternativa. Seis meses después del incidente de Precia Testarrossa, Fate Testarrossa y Nanoha tienen una reunión, pero la paz se rompe con la visita repentina de los Caballeros de Belka. Yagami Hayate,

Moyashimon Returns
© Masayuki Ishikawa/Shirogi



será la figura central en está historia. "Si puedes vivir sin perderte a ti mismo, puedes sonreír ante la adversidad", es el lema de esta película.

TO LOVE RU DARKNESS

El manga *To Love Ru Darkness*, de **Kentaro Yabuki**, después de salir airoso de su encuentro con la Tokyo's Youth Healthy Development Ordinance; tendrá su serie de anime a estrenarse en Octubre de 2012, pero para ir preparando a los fans, se estrenarán tres episodios en un OAD que saldrá este 17 de Agosto y que saldrá junto con el quinto volumen del manga. El OAD adaptará tres episodios extra del manga: *Chapter 0: Prologue-Project Shidou. Pollen plan-Kiken na Imouto Jouji. Body touch? -Nyanderful Life.* Estás historias se centran en Momo, Mikan, y Haruna, respectivamente.

KYOUKAI SENJOU NO HORIZON 2

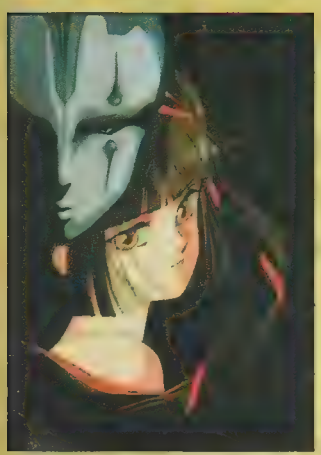
Estrenó temporada el 7 de Julio, y viene pegando fuerte. Basado en los best-sellers del escritor **Minoru Kawaki**, la segunda temporada será dirigida por **Manabu Ono**. Tori y sus camaradas intentarán rescatar a Horizon de la Testament Union. Mientras la ciudad flotante de Musashi se aproxima a su nuevo destino, la Isla Flotante de Inglaterra, Tres España está por entrar en guerra con los Británicos. La misión del Horizon se vuelve más intensa cuando Tori debe entrar en batalla en el reino regido por Fairy Queen. El reescribir la historia según como está escrita en el misterioso Testamento continúa mientras el secreto de la Armadura de los Pecados Mortales es revelado en esta espectacular segunda temporada.

MOYASHIMON RETURNS

Segunda temporada de la serie original *Moyashimon- Tales of Agriculture*, en la que el estudiante, Tadayasu Sawaki, tiene que hacer frente al día a día en la universidad de agricultura en **Tokio**, mientras afronta los problemas que le trae un don algo extraño con el que nació, y es el de poder ver a las bacterias y demás microbios a simple vista e interactuar con ellos como si fuesen pequeñas mascotitas.

VAMPIRE PRINCESS MIYU

Por Mónica Uribe



MIYU ES UNA SERIE DE TERROR QUE TIENE FUERTES REFERENCIAS AL FOLKLORE JAPONÉS Y MANEJA FUERTES ELEMENTOS PSICOLÓGICOS Y ENIGMAS.

Una serie de OAVs a finales de los ochenta que llegaría a tomar por sorpresa a los fans de occidente haciéndolos entrar de lleno en el estilo seinen, a diferencia del anime lleno de acción y aventura, este anime era mucho más sutil, con drama e intriga: Vampire Princess Miyu.

LOS OAVS

Los OAVs empiezan desde el punto de vista de una médium, Himiko que acude a una casa antigua lejana para atender un caso especial: una chica que tiene 60 días dormida sin despertar y ningún médico ha logrado determinar la causa. Himiko la examina y se da cuenta que está poseída; pero es incapaz de salvarla y la chica muere, Himiko les explica esto a los padres quienes le hablan de un vampiro que ha estado asolando el área y ha acabado con las vidas de varias personas.

Cuando Himiko sale de la casa es atacada por el vampiro y defendida por una chica, esta chica le explica que la niña ha sido poseída por un shinma, un dios demonio.

Himiko regresa a la casa y se da cuenta que los padres son fantasmas y que la chica sigue ahí, inerte y en apariencia muerta; de ella sale un espantoso ser que la ataca, pero la jovencita llega en ese momento y por medio de un hechizo de fuego y su sirviente, Larva, acaba con el Shinma; La jovencita, que

citar ayuda de Himiko, nos enteramos que Larva es un shinma occidental, enviado a iniciar una invasión y que su primera misión era derrotar a la guardiana de los de Japón, Miyu, de quien se enamora a primera vista y es derrotado por ella; como castigo, la cara y la voz de Larva quedan selladas y ahora debe servirla por siempre.

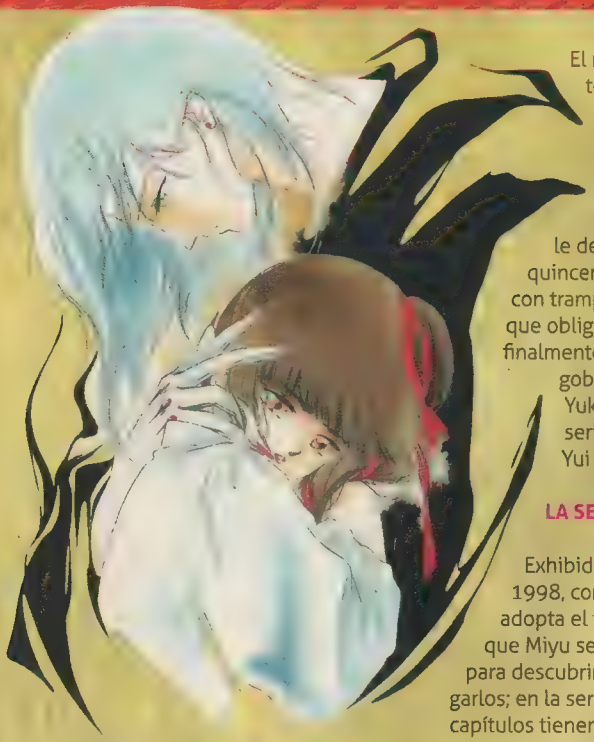
En el capítulo final descubrimos que Miyu es la hija de una princesa vampiro, quien debe custodiar Japón y poner en orden a los shinma que se manifiestan en el mundo de los humanos; cuando Miyu cumple 13 años comienza a sentir necesidad de beber sangre, los shinma acuden ante su familia y le dicen que es momento de volverse la siguiente guardiana, pero Miyu se rehúsa y huye con su madre, hasta que no puede resistir la sed y tiene que beber la sangre de ella; Muyu es castigada por negarse al principio, sus padres son congelados en el tiempo y ella es

se presenta como Miyu, le explica que las almas débiles y atormentadas suelen llamar a los shinma, que se posesionan de ellos y les exprimen toda su vida.

En el segundo capítulo, Himiko investiga un caso de estudiantes desaparecidos en una escuela; se encuentra a la misma Miyu en forma humana quien está muy interesada en un joven llamado Kei, quien le explica que su mayor temor es envejecer y que su belleza se pierda para siempre. Miyu enfrenta a la shinma que ronda a Kei ofreciéndole la belleza y la vida eterna, y le explica que lo hará una marioneta; Kei le replica que no le importa, ya que él ama a la shinma y acepta ir con ella al mundo de la oscuridad.

LOS OAV'S EMPIEZAN DESDE EL PUNTO DE VISTA DE UNA MEDIUM, HIMIKO QUE ACUDE A UNA CASA ANTIGUA LEJANA PARA ATENDER UN CASO ESPECIAL: UNA CHICA QUE TIENE 60 DÍAS DORMIDA SIN DESPERTAR Y NINGÚN MÉDICO HA LOGRADO DETERMINAR LA CAUSA.

En los 2 últimos capítulos del oav nos adentramos en la historia de Miyu y Larva, cuando éste es secuestrado y Miyu debe soli-



convertida en la siguiente guardiana, hasta que logre atrapar a todos los shinma renegados. Ahí Himiko escucha toda la historia y recuerda haber conocido a Miyu en su infancia, y que bebió de su sangre, lo que le hace entender que en algún momento, ella se volverá un vampiro.

Esta serie de oavs salió de 1988 a 1989, para ser un total de cuatro, están basados en el manga escrito por la autora **Narumi Kakinouchi**, quien además de ser una mangaka con una larga trayectoria, ha colaborado en ilustraciones de libros y en proyectos de animación de los 80's y 90's.

El manga tiene un total de 10 tomos y narra la historia de Miyu como guardiana de los Shinma de Japón y su enfrentamiento con los Shinma de occidente, que al derrotar ella a Larva se le dejan ir como aboneros en quincena y terminan derrotándola con trampas y echándole montón; lo que obliga a los Shinma de Japón a finalmente moverse, incluida la actual gobernante, Vampire Princess Yuki. A partir de entonces la serie tiene varios spin offs, VP Yui y VP Dhalia.

LA SERIE DE TV

Exhibida en TV Tokio de 1997 a 1998, con un total de 24 capítulos, adopta el formato del 3er. Oav en el que Miyu se hace pasar por estudiante para descubrir eventos extraños e investigarlos; en la serie ya no aparece Himiko; los capítulos tienen un formato similar al mencionado OAV aunque son más trágicos y tienen finales dramáticos. El segundo capítulo, por ejemplo, narra como un shinma se dedica a buscar mujeres hermosas y encierra sus almas en maniquíes para preservar su belleza, aunque Miyu lo derrota, no logra obtener la información de dónde las tiene ocultas; por lo que al final del capítulo se ve un cuarto lleno de maniquíes y se escuchan su llorar y sus gritos de desesperación.

EL REVIEW

La serie tiene una animación muy buena, tanto en los OAVs como en la TV, la historia es muy sólida aunque enigmática y requiere un poco más de esfuerzo mental por parte del espectador; ya que no es tan fácil de entender como otras. Uno de los mayores logros es el mantener la sutileza y la elegancia durante toda la serie, aún en las escenas de acción o drama crudos. La dirección es hecha por **Toshihiro Hirano**, esposo de la mangaka, esta última también hace los diseños de personajes.

La música en ambas es excelente, desde los temas de entrada y salida como la música ambiental, la cual es por **Kenji Kawaii**. En el oav, solo hay un tema de salida "Kyūketsuki Miyu" por **Namiko Watanabe**; en el anime los temas de entrada son "Dance of Shinma" por **Kenji Kawai** y "Shinma No Kodoh" de **Kagura,** los temas se salida son "Manmaru Temari Uta" de **Miki Nagasawa** y "Miyu Yachiyo" por **Saeko Suzuki**.

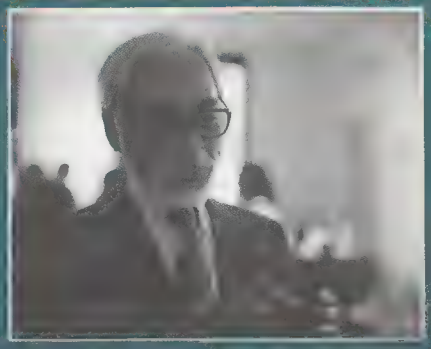
HAYAO MIYAZAKI

Por Mónica Uribe

ES UNO DE LOS MÁS IMPORTANTES ANIMADORES JAPONESES Y UNO DE LOS MÁS CONOCIDOS A NIVEL MUNDIAL, ES PIONERO EN EL USO DE LA TECNOLOGÍA Y UNO DE LOS MÁS IMPORTANTES DEFENSORES DE LA PUREZA DEL ANIME.

UNA INFANCIA MARCADA POR LA GUERRA

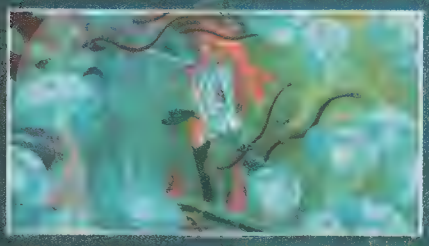
Hayao nació en uno de los suburbios de Tokyo en junio de 1941, en plena Segunda Guerra Mundial, dentro de una familia que poseía una compañía dedicada a fabricar alerones para los aviones de la fuerza aérea imperial japonesa. Desde su más tierna infancia, estuvo en contacto con los aviones y comenzó a fascinarse con ellos, de manera que lo primero que dibujó cuando pudo tomar un lápiz, fueron aeronaves.



Como todas las familias japonesas de esa época los Miyazaki sufrieron las penalidades de la guerra, al grado de que debieron ser evacuados de su hogar a causa de los bombardeos, donde el pequeño Hayao cambiaría varias veces de escuela en esos años; además, a causa de las privaciones, su madre enfermaría de una rara variedad de la tuberculosis y estaría hospitalizada durante años, justo en el tiempo en que su hijo más la necesitaba.

Como todos los niños de la post guerra sufrió al ver su país destruido y derrotado, además de la pobreza y la presencia de tropas invasoras; todo esto se refleja en el intenso drama humano de sus obras; también, le tocó leer los mangas de la época dorada: **Osamu Tezuka, Tetsuji Fukushima** y **Sanpei Shirato**, cuya magia haría más llevadera la postguerra para los niños y los inspiraría a [illegible] de su país y a muchos de ellos, a convertirse en mangakas.

Como todos los adolescentes, los estudios [illegible] hasta que [illegible] preparatoria, acudió a la sala de cine y vio "La Serpiente Blanca", un largometraje animado inspirado en una antigua leyenda japonesa, el cual por cierto fue el primero de su tipo en el país del sol naciente. En ese momento



tuvo una revelación y decidió volverse animador. Retomó su afición de dibujar aeronaves y sufrió te[illegible] intentos de dibujar la figura humana, mientras se daría tiempo de estudiar ciencias políticas y economía en la universidad pero también entró a un curso de dibujo y animación de manera que al graduarse, buscó trabajo en el terreno que le apasionaba.

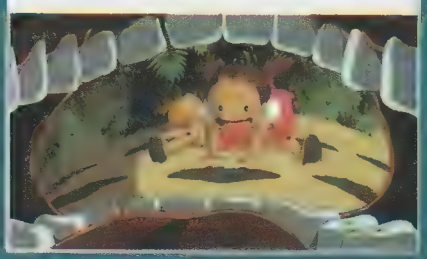
AUNQUE MIYAZAKI USA LA TECNOLOGÍA DE LAS COMPUTADORAS [illegible] ESOS MARAVILLOSOS EFECTOS ESPECIALES; NO ESTÁ DE ACUERDO EN USAR ESTE RECURSO PARA TODO, YA QUE CONSIDERA QUE LE QUITA VIDA AL ANIME

EMPEZANDO DESDE ABAJO

[illegible] en Toei en 1963, quizás una de las partes de la animación más tediosas y peor pagadas, aun así dentro de ese ambiente difícil se distinguiría por la calidad de su trabajo y su dedicación, con el tiempo tomaría la iniciativa de proponer cosas y una de ellas cambiaría el final de la serie en la que trabajaba: *Gulliver's Space Travels*.

Para 1965 se casaría con una compañera animadora de los estudios, **Akemi Ota,** al mismo tiempo que comenzó a ascender en la escala creativa, convirtiéndose en *Key animator* y posteriormente en *chief animator*, además de contribuir con arte e ideas. Para 1968 ya era animador en jefe, contribuía con diseño de personajes, *storyboards* y estructurar la historia.

Su primer trabajo como director fue *Castle* [illegible] y posteriormente comenzaría a publicar un manga de una de sus historias originales: *Nausicaä of the Valley of the Wind*, que sería animada y estrenada en 1984. Nausicaä fue un completo éxito tanto de taquilla como ante la crítica, eso lo animaría a independizarse junto con sus amigos y colaboradores de años, **Toshio Suzuki** e **Isao Takahata** y crear Studio Ghibli.



El primer filme de Ghibli, *Laputa, Castle in the sky* fue todo un éxito, seguida por *Grave of the Fireflies*, desde un principio los altos estándares de [illegible] y [illegible] fueron factor determinante para que produjeran animaciones de calidad y alto contenido humano, sin perder de vista la innovación.

UN PURISTA DEL ANIME

Antes de Tezuka, el anime era muy tranquilo y seguro, con temas como deportes; Tezuka se atrevió a introducir dosis moderadas de violencia y conflictos fuertes; Miyazaki crecería dentro de esta corriente, por eso mismo se ha pronunciado en contra de cualquier tipo de glorificación de la guerra o la violencia y en numerosas ocasiones ha criticado las [illegible] del manga y anime

que caen precisamente en esta corriente; al ser un autor perfeccionista que le dedica una gran cantidad de tiempo a sus historias y [redacted] aunque simplonas en el fondo.

Aunque Miyazaki usa la tecnología de las computadoras para crear esos maravillosos efectos especiales; no está de acuerdo en usar este recurso para todo, ya que considera que le quita vida al anime

[redacted]

PERSONAJES BIEN CONSTRUIDOS

Todos los personajes que aparecen en sus obras están bien definidos y tienen personalidades y motivaciones propias, de entre esa gran cantidad de riqueza de personalidades, destacan las protagonistas femeninas; fuertes de carácter, inteligentes e independientes; sin duda reflejo de la madre del artista, quien era una mujer muy culta y de opiniones muy claras, además de tener una gran voluntad y fortaleza para soportar una enfermedad de años.

Los padres de familia norteamericanos que conocen el trabajo de Miyazaki han expresado en numerosas ocasiones que prefieren que sus hijas tomen como ejemplo a los personajes de este que a las famosas princesas de Disney.

LAS OBRAS DE MIYAZAKI QUE VALE LA PENA VER

Las peliculas dirigidas por él tienen un gran éxito y son bien conocidas, por lo que hablaremos brevemente de algunas:

MI NEIGHBOR TOTORO

Dos niñas se mudan con su padre a una vieja casa en el campo, para estar cerca del hospital donde su madre se recupera de una larga enfermedad; las niñas encuentran que el bosque está habitado por criaturas mágicas, incluido Totoro, una enorme criatura con orejas de conejo; con quien hacen una fuerte amistad que les ayuda a sobrellevar la enfermedad de su madre.

KIKI'S DELIVERY SERVICE

Kiki es una aprendiz de bruja de 13 años que debe vivir un año sola y va a la gran ciudad junto con su gato, ahí se da cuenta que lo único que puede hacer es recibir y entregar paquetes, para lo cual usa la única habilidad de bruja que medio se le da: volar; hasta que la vida agitada de la ciudad y una serie de incidentes desagradables le hacen perder confianza en sí misma, a consecuencia de ello pierde sus habilidades para volar y para comunicarse con su gato. Esto la sume en una terrible depresión. Cuando su mejor amigo queda atrapado en la torre del reloj y la única manera de salvarlo es volando; Kiki tiene que recuperar su autoconfianza para salvar la vida de su amigo.

SPIRITED AWAY

Chihiro y sus padres viajan por el campo y se pierden, llegando por accidente a un extraño parque de diversiones sin empleados y lleno de comida, que sus papás empiezan a consumir; Chihiro se niega a hacerlo y se encuentra con un chico que le dice que tienen que irse antes que anochezca; cuando trata de prevenir a sus padres, oscurece y estos se han convertido en cerdos y el lugar se llena de espíritus; la dueña del lugar, una poderosa bruja, le dice que si trabaja para ella, quizás pueda liberar a sus padres.

HIIRO NO MARIONETTA

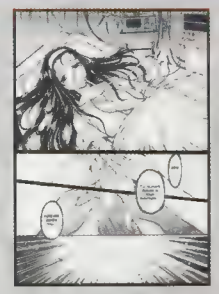
PERSIGUIENDO SUEÑOS

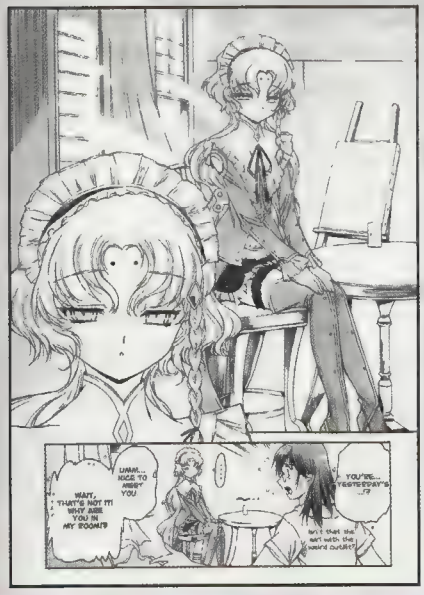
Por Adalisa Zárate

Una de las cosas que uno puede agradecer a la tendencia de las Maid, las gothic loli y las chicas misteriosas en el manga es que el género de misterio sobrenatural ha logrado sobresalir más y más en los últimos años. Debido a que toda la estética Loli surge justamente de la era victoriana, es posible escribir y ambientar historias maravillosas incluso sí, en apariencia, sólo se está trabajando dentro de los cánones establecidos por el fanservice exagerado.

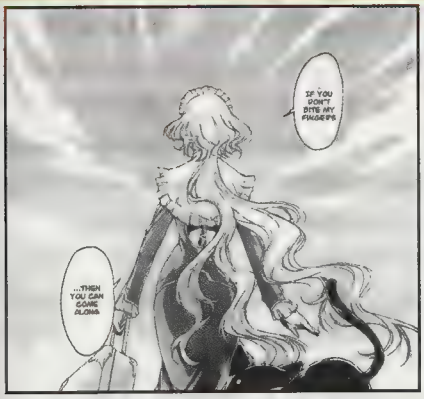
Hiiro no Marionetta es una de esas historias que, en base exclusiva de la portada, sería fácil "ningunear" como otra serie más de maids tratando de verse de alguna manera escalofriantes', pero este manga de Akane Kotetsu, publicado en el 2010, es una joyita sin descubrir, ya que tiene de todo para volverse un éxito futuro. Comencemos con la premisa de la historia: Jean es un chico que, a toda vista, no tiene absolutamente nada porqué seguir viviendo. Su adorada Erika murió de una terrible enfermedad, y por tanto, ahora él no tiene ningun motivo para encontrarle belleza a la vida.

Simplemente va de día en día esperando al momento en el que le llegue también a él su hora final para poder reunirse con su amada Erika. Hasta aqui, podriamos decir





HIIRO NO MARIONETTA ES UNA DE ESAS HISTORIAS QUE, EN BASE EXCLUSIVA DE LA PORTADA, SERÍA FÁCIL "NINGUNEAR" COMO "OTRA SERIE MÁS DE MAIDS TRATANDO DE VERSE DE ALGUNA MANERA ESCALOFRIANTES"

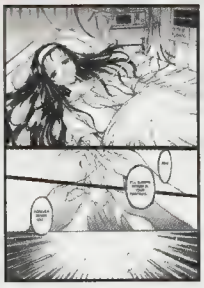


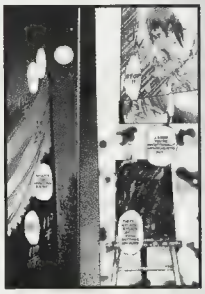
que tenemos los principios de un excelente y trágico shojo, que culmina con la muerte de Jean. ¿Cierto? ¡Falso!

Un día, tras ahogarse en vino como se le está volviendo costumbre, despierta para encontrarse en su sala a una chica rubia, vestida de manera algo bizarra, que le asegura que en una borrachera le dijo que viniera con él a su casa. La chica se presenta como Copelia, y mientras Jean está buscando como deshacerse de ella, la invita a pintar para ver si puede ser buena o no. Y no sólo Copelia pinta como alma poseída por el demonio, sino que además, podemos ver que en su espalda tiene una llave de dar cuerda, como si fuera una muñeca.

Esa noche, Jean tiene un extraño sueño donde esta amarrado en el escenario de un circo, y Copelia es presentada como la "muñeca" que realizará el acto principal. En ese momento, ella se abre el vestido, demostrando que su interior es mecánico, y le susurra al oído que ya que el odia tanto la vida, entonces ella se encargará de matarlo y, con su sacrificio, podrá volverse humana y viviría tanto por ella, como por él.

La cosa comienza a ponerse bizarra conforme los sueños se vuelven más gráficos -en un punto, parece que Copellia va a matarlo directamente clavándole la llave de cuerda a manera de cuchillo- cuando finalmente vemos el verdadero propósito de Copelia en la vida de Jean.





Hiiro no Marioneta es un manga muy joven, por lo que parece hasta un poco cruel dar un veredicto a estas alturas de su vida, sin embargo, promete y mucho. El arte es muy limpio y detallado donde debe serlo (Aunque honestamente, las pinturas de Jean deberían ser más impresionantes, si se supone que es un gran pintor), y casi no cae en la trampa del fan service (Casi porque la portada y el pinup central son más que suficientes para crear una idea errónea) para llamar lectores inmediatos, sino que confía en su propia historia para llamar la atención.Como dije, no es un manga muy conocido, pero vale la pena hacer el esfuerzo para encontrarlo, porque es de las historias que prometen un excelente futuro.

LAS DELICIAS
DE LA ANIMACIÓN EUROPEA

Por Jesús Chavarría
@jchavarria_cine

MÁS ALLÁ DE LOS ALARDES TÉCNICOS, LOS EXCESOS VISUALES Y LA PRODUCCIÓN MASIVA, ESTÁN LAS PROPUESTAS ANIMADAS PROVENIENTES DEL VIEJO CONTINENTE. ES AHÍ EN DONDE AÑO CON AÑO SE GESTAN PIEZAS QUE A PESAR DE NO CONTAR CON UNA GIGANTESCA MAQUINARIA COMERCIAL QUE LES RESPALDE, SIEMPRE TERMINAN COLÁNDOSE EN LAS TERNAS PARA LOS RECONOCIMIENTOS MÁS IMPORTANTES DEL RUBRO A NIVEL MUNDIAL. BIEN VALE LA PENA SEGUIRLES LA PISTA.

DE LO BUENO POCO, DICEN

Contrario a lo que sucede en otras latitudes, algo que siempre ha caracterizado a la industria de la animación Europea, es que apuesta mucho más por la calidad que por la cantidad, y la tecnología no es el principal protagonista. Si bien algunas veces se recurre al uso de técnicas digitales, estas suelen estar al servicio de proyectos en donde lo más importante es contar una historia. En la mayoría de ellas, la animación 2D sirve como base y los conceptos están revestidos de una mezcla que se nutre tanto de corrientes artísticas de vanguardia, como de ese aire clásico natural en la manufactura propia de aquellos lares, en dónde la sugerencia es la palabra clave y aún predomina la producción independiente.

Por supuesto, dadas estas circunstancias, el mantenerse vigentes les ha sido complicado. Allá –así como sucede en nuestro continente con las producciones estadounidenses- la animación japonesa acapara gran parte del mercado. Son las alianzas –como las que respaldan las seductoras *Kiriku y la*

de la austeridad de diálogos, las referencias al music-hall y la pantomima, son la materia prima para una insólita e hilarante aventura. Sus personajes de proporciones imposibles, colores deslavados y ambientes surrealistas, le valieron diversas nominaciones y premios en los festivales fílmicos más importantes del mundo. Mismo caso de *La prophétie des grenouilles* de **Jacques-Remy Girerd** -conocida por estos lares como *El Arca*- que encuentra su mayor acierto en lo entrañable de su mensaje y en un estilo rústico que logra secuencias de un virtuosismo deslumbrante.

Claro, no podemos dejar de mencionar la ingeniosa sencillez visual de *Persépolis* (2007) –adaptación de la novela gráfica del mismo nombre-, cuya reflexión sobre la intolerancia, la desidia y la incomprensión, se reviste con el más que conveniente blanco y negro. Fue nominada a la Palma de oro en Cannes y se llevó el premio del público, ni más ni menos.

EUROPA ES HOY POR HOY, UN BANQUETE DE DELICIAS ANIMADAS DE TODOS LOS COLORES SABORES Y ESTILOS SIN TRAICIONAR SU HERENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA OFRECEN PRODUCCIONES SORPRENDENTES Y ENTRAÑABLES

bruja (Francia, Bélgica) o *Azur y Asmar* (España, Italia, Bélgica)-, lo que les ha permitido seguir por encima de sus competidores, al menos en sus territorios, amén de que a la hora de los reconocimientos internacionales, siguen siendo indiscutibles protagonistas.

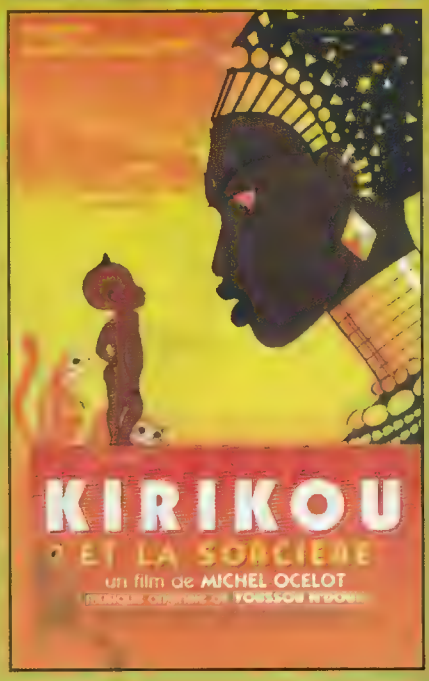
DE LA FRANCE, OU LALA

En la actualidad, así como Japón y Estados Unidos, son considerados como los gigantes de la animación en sus respectivos continentes, en Europa, su equivalente sería Francia. Y es que a pesar de que tal vez Inglaterra le supera en cuanto a infraestructura, este país más que nadie, ha logrado una sana continuidad, manteniendo un estilo propio, sofisticado y al mismo tiempo encantador. Prueba de ello son maravillas como *Las trillizas de Belleville* (2003), cinta perpetrada por **Sylvain Chomet**, en dón-

TAMBIÉN LOS VECINOS ANIMAN

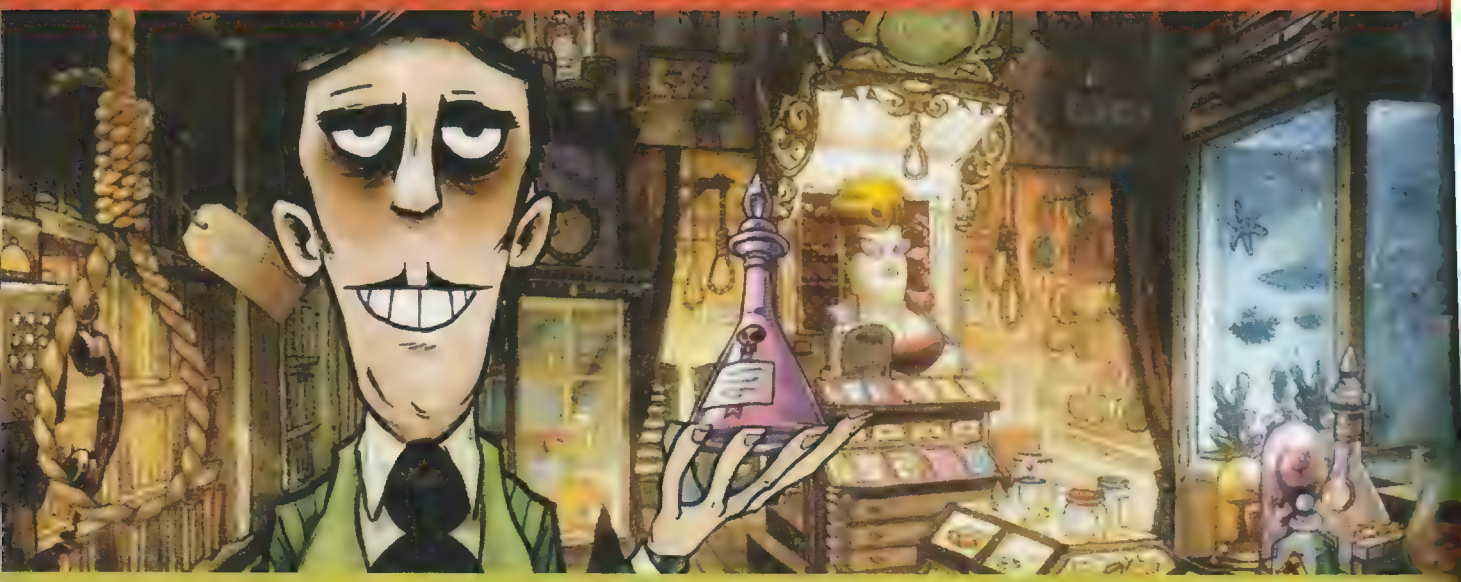
Pero las maravillas animadas de Europa, en estos días también provienen de otras tierras. En Irlanda por ejemplo, aunque el número de producciones es muy pequeño, han mostrado su capacidad para crear portentos visuales como *The Secret of Kells* (2009), una aventura de fantasía Medieval en dónde se la trama gira alrededor de la redención, la esperanza y el sacrificio. La profundidad espiritual de su discurso, corresponde a la frescura, belleza y colorido de sus imágenes con reminiscencias a la mitología celta.

Otra que recientemente acaparó la atención, fue *Chico y Rita* (2010), producción española desparpajada, que a ritmo de jazz cuenta una apasionante historia de amor ubicada en la Habana Cuba y homenajea clásicos



como *Casablanca* (1942). El director es el madrileño **Fernando Trueba**, recordado por cintas en live-action como *Belle Époque* (1992) y que aquí demuestra una pericia inusual para trasladar su particular estilo al campo de la animación. Destaca por el tono adulto de la trama y el estupendo juego de líneas sobre plastas de colores, de la propuesta visual.

Dentro de esta línea de cintas mucho más adultas del viejo continente, Rusia también se ha hecho presente en años recientes. Podemos destacar *Prince Vladimir* (2006),



representantes a nivel mundial del stop-motion. Esto gracias a los celebres estudios Ardman, que amén de haberse ganado el corazón del mundo con las aventuras de *Wallace y Gromit*, han sabido establecer alianzas con estudios norteamericanos (dígase Dreamworks), lo que les ha facilitado la entrada a los grandes mercados internacionales. Circunstancia que han sabido aprovechar con cintas como *Arthur Christmas* (2011) o *The Pirates! Band of Misfits* (2012).

EN LA ACTUALIDAD, ASÍ COMO JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS, SON CONSIDERADOS COMO LOS GIGANTES DE LA ANIMACIÓN EN SUS RESPECTIVOS CONTINENTES, EN EUROPA, SU EQUIVALENTE SERÍA FRANCIA.

dirigida por **Yuri Kulakov**. Se trata de una cinta histórica que aborda temas filosóficos, con rasgos visuales que apuesta por un estilo clásico de aventuras, personajes en posturas de heroísmo exacerbado y hermosos fondos tradicionales.

INGLATERRA A CUADRO POR CUADRO

Mención aparte merecen los ingleses, quienes más allá de la animación en 2D, han logrado convertirse en los máximos

PROMESAS DEL VIEJO CONTINENTE

Europa es hoy por hoy, un banquete de delicias animadas, de todos los colores sabores y estilos. Sin traicionar su herencia cultural y artística, ofrecen producciones sorprendentes y entrañables. Para lo que resta de este 2012 y años venideros, se espera el estreno de varios títulos que de menos están destinados a convertirse en objetos de culto.

Entre ellas está una irreverente cinta tipo cartoon con zombies incluidos, *Apocalypse Pizza Video*; una espectacular mezcla de 2d y 3d dirigida por **Jan Kounen** -responsable de la delirante *Doberman* (1997)-, *Windwalkers*; una retorcida y encantadora fabula sobre la vida y el suicidio, *Les Magasin des Suicides*; un recorrido sin diálogos de la historia de la humanidad, *Alpha*; esto en lo que a Francia se refiere,

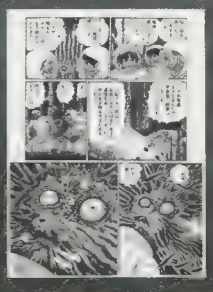
pero también viene Dinamarca con una cinta de fantasía, *Beyond Beyond*; además de Republica Checa y la adaptación de una novela gráfica, *Alois Nebel*. En fin, pero ya hablaremos de cada una de ellas en su momento.

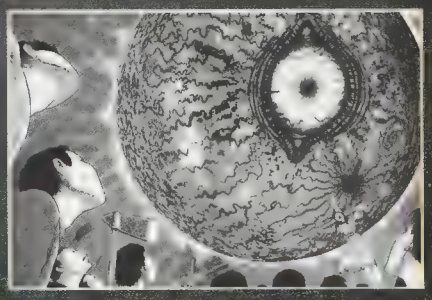
HELLSTAR REMINA

ES EL FIN DEL MUNDO COMO LO CONOCEMOS... Y NO NOS SENTIMOS NADA BIEN

Por Adalisa Zárate

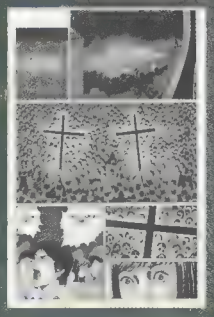
Al terminar Gyo, mucha gente se preguntaba exactamente qué podía hacer su autor **Junji Ito** para lograr superar la idea de peces gigantes volviendo a la gente zombies apestosos. Por tanto, cuando se anunció que su nueva serie se llamaba *"Jigookusei Remina"*, cosa que se traduce más o menos a La estrella del Infierno, REmina, y que iba a ser una historia postapocalíptica, la emoción era palpable.

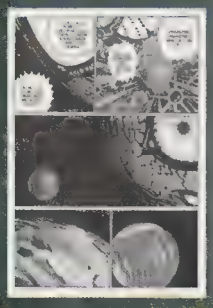


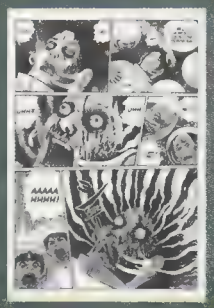


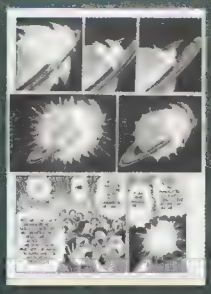
Porque, después de todo, estamos hablando del hombre que pudo hacer que las espirales fueran terroríficas, y que la idea de comer sushi en Japón fuera vomitiva. Si a esto le agregamos sus excelentes historias cortas, bueno, es comprensible. Algo de ciencia ficción de parte de la pluma de **Ito** sólo podía ser similar a las pesadillas de **H.G. Geiger.** La historia ocurre en el futuro no precisamente tan lejano: el ser humano ha logrado poner bases en la luna y marte, tenemos autos voladores, pero el entretenimiento y la cultura parecen ser iguales a la nuestra incluyendo la absurda y bastante extraña idea de que alguien puede volverse famoso exclusivamente por los éxitos y logros de los padres.

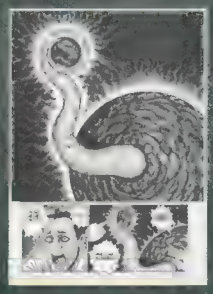
Este es justamente el problema de la pobre Remina, hija de un famoso astrólogo quien al descubrir un nuevo planeta, en otra

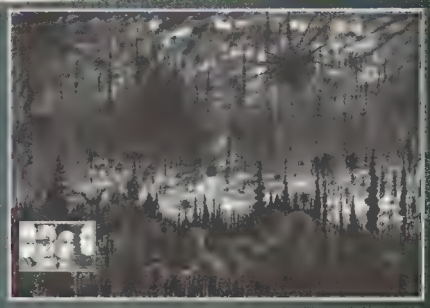


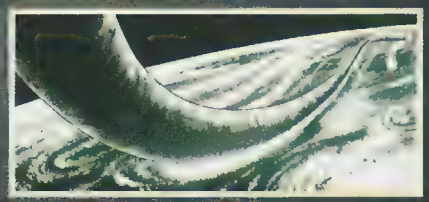












Esto a Remina no la tiene muy contenta, ya que de hecho le pidió a su padre que no le pusiera su nombre al planeta y encima, no quería ser una estrella y aceptó solo por la presión de su padre y su agente quienes le aseguraron que cualquier otra persona aceptaría con gusto la fama que le trae el descubrimiento.

Pero resulta que Remina tenía una excelente idea porque en cuanto ella hizo su debut, otro astrólogo hizo un descubrimiento bastante más aterrador: Las estrellas alrededor de Remina desaparecen, y, por si eso fuera poco, parece que se está acercando a la Tierra. Y cuando el Astrólogo que hizo tal observación insiste en que Remina (el planeta) lo vio a los ojos, y que ahora está enterada de que la Tierra existe... las cosas comienzan a ponerse verdaderamente feas.

HELLSTAR REMINA ES UN MANGA CORTO, DE UN SOLO VOLUMEN, PERO ES UN PASEO VERDADERAMENTE VERTIGINOSO

Lo que ocurre a continuación es una increíble mezcla de horror Lovecraftiano, particularmente en todas las escenas que incluyen la llegada de Remina-planeta, incluyendo el ver cómo abre los ojos, saca la lengua y decide comerse marte como aperitivo; con un muy interesante estudio de el pánico de las masas puesto que toda la población de la tierra con la notable excepción del novio de Remina-humana, el presidente de su club de fans, y el hijo de su agente deciden que Remina-humana tiene que ser responsable por la aparición de Remina-planeta, y la única manera de detener la destrucción de la Tierra es... matando a Remina-humana.

Hellstar Remina es un manga corto, de un solo volumen, pero es un paseo verdaderamente vertiginoso. Además, como casi todas las historias de Ito, incluye también una historia corta, llamada **"La armada de uno"** que, ó fue la inspiración para la verdaderamente nauseabunda 'Centípedo Humano', o es la repuesta de Ito al ver dicha película, ya que si bien las premisas son similares (Obsesión con coser gente junta) los resultados no podrían ser más distintos.

Definitivamente un manga muy recomendable para todos aquellos que disfruten de las series de horror.

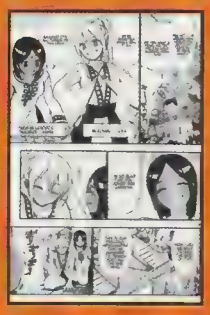
galaxia, cerca de un agujero negro, decide llamar a dicho planeta "Remina", porque además, un rápido cálculo astrológico indica que la primera vez que el planeta/estrella apareció justamente el día en que Remina

En el futuro, aparentemente hay un gran problema en el mundo del entretenimiento porque eso es más que suficiente para que Remina sea automáticamente llamada una idol alrededor de todo el mundo.

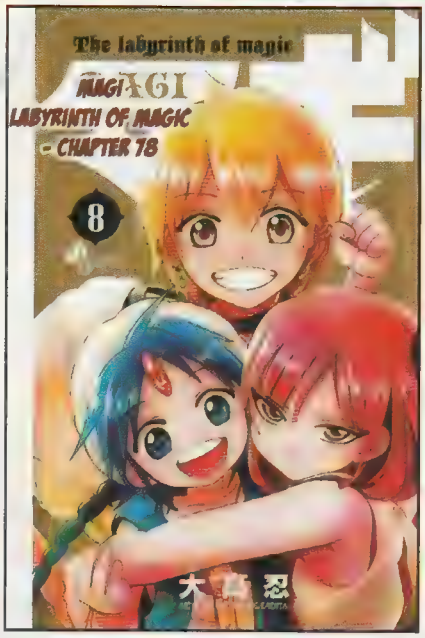
MAGI

LAS MIL Y UN AVENTURAS

Por Gaby Mejía



Magi habla del flujo de la suerte y la batalla para mantener el mundo en el camino correcto. Aladdin es un chico que se ha dedicado a explorar el mundo después de haber estado atrapado en una habitación durante la mayor parte de su vida. Su mejor amigo es una flauta con un djinn en ella llamado Ugo. Muy pronto, Aladdin descubre que es un Magi, un mago con el poder de elegir a los reyes, y él nació para elegir a aquellos reyes que seguirán la senda de la justicia, luchando contra aquellos que quieren destruir el destino. Aunque al inicio es torpe, su falta de habilidades no afecta a su fe inamovible en la bondad de la humanidad.



Alibabá, por su parte, cambia de ser un niño codicioso que explota a Aladdin por sus dones a una persona que encuentra se debate entre dejar atrás su pasado, y buscar la inspiración para mejorar el futuro de aquellos que lo rodean.

Morgiana, una esclava que en la historia original de **Alí Babá y los Cuarenta Ladrones,** es quien ayuda a su amo a eliminar a los ladrones al verter aceite hirviendo en las ánforas donde se ocultaban. En Magi, Morgiana es una chica valiente, e increíblemente fuerte, a quien Aladdin y Alibabá rescatan de su cruel amo Jamil. Es un hábil combatiente, con gran fuerza en piernas y brazos, además de poseer un agudo sentido del olfato. Al principio es muy hosca y poco amistosa, pero la amistad de Aladdin y Alibaba la va animando a mostrar sus emociones.

Simbad, el héroe legendario, tiene una tendencia a perder todo lo que ganó en su última aventura en algún momento antes de su próxima misión, eso siempre sirve como el punto cómico en la historia.

La trama general aún no se ha desarrollado completamente y todavía hay bastantes misterios por explorar, junto con magia, criaturas mágicas, monstruos, armas especiales y estilos de lucha únicos, todo incluido. No es uno de esos shonen que se centra en las luchas de uno contra uno, dónde el que es más fuerte es quien se convierte en el personaje importante. Sin embargo, las escenas de lucha son bastante emocionantes.

© Shinobu Ohtaka / Shonen Sunday/ Shogakukan

FICHA TÉCNICA

Género: Shonen 12+
Argumento: Shinobu Ohtaka
Arte: Shinobu Ohtaka
Editorial: Shogakukan
Clasificación: Aventura, Fantasía
Calificación: 2
Volúmenes: 12 y contando

Por Angel Princess y Goji
E mail: angelygoji@gmail.com

YA ESTAMOS LISTOS PARA DAR RESPUESTA A TODAS SUS CARTAS QUERIDOS AMIGOS... *-Y TAMBIÉN PARA RECIBIR UNA QUE OTRA VENENOSA CRÍTICA.-* GROSERO. BUENO... ¡COOOMENZAMOS!

ESPERANZA LUCAS P. EDO. DE MEX.

Soy Esperanza y quisiera más reseñas de series yaoi, muchas chavas se los agradecerían, aunque se que ha Goji no le agradan. Quisiera recomendarles que hicieran cosplayer de Risa Koizumi y Otani Atsushi de Lovely Complex, se verían muy lindos. Manden saludos a mis hermanas Marisol y Araceli y en el caso de Goji un enorme beso. Si Goji insulta a Naruto, Angel contamos contigo para que lo pongas en su lugar. Gracias por su atención y le deseo mucha suerte.

Amiga Esperanza, se nota que eres toda una fan del anime... *-Aunque ojalá y se le quite ese gustito por el yaoi, guácala.-* Grosero y pensar que Esperanza hasta te mandó un beso. *–Pero mejor hubieran sido dos. ¿No?-* Descarado, Ejemn, bye amiga, muchas gracias por tu sugerencia para nuestros cosplays y por último le mando saludos a tus hermanas Araceli y Marisol, querida Esperanza... *-Con la esperanza de que me presentes a tus hermanitas algún día, chava.-* ¡GOJI!

STEVEN JOEL ZAVALA M.

Hola, mi nombre es Steven y tengo un gran amor por el anime, mangas, y videojuegos. Soy de Perú -Lima. Conexión manga es una de mis revistas de anime favoritas y felizmente llega hasta acá. Me gustaría que publiquen mis datos para conocer a más amigos que les guste el anime tanto como a mi. No importa de donde sean (ciudad, país, planeta, etc) contácteme. Yo prometo responder a todos sus mensajes. Me gustan todos los géneros, menos los BL- boys love, es que me asustan un poco.
E-mail: mxd_otaku@hotmail.com

Hasta Perú mando saludos a mi amigo Steven... *-Y de paso aprovecha para pedirle el mail de algunas "peruanitas", por fa, Angel.-* Ya cállate. Ejemn, querido Steven, creeme que somos muchos los que compartimos tu amor por el anime y los mangas... *-¿Y no seria mejor enamorarse de una persona?-* ZOCK *-¡Aaay!-* Por ultimo, Steven, no le tengas miedo al yaoi. *–No le hagas caso a Angel, cuate, ten miedo, ¡Ten mucho miedo!-* Odioso. Chao, querido Steven y ya pusimos tu mail, para que tengas muchos amigos.

MATTHEW NOGAMI

¿Como están? ¡Espero que muy bien! Le mando saludines a la hermosa Angel Princess, pero no al odioso Goji, aunque simplemente es encantador, pero odioso. Se me olvidó presentarme, soy Matthew Nogami, soy mujer eh, es mi alias. Mis series favorita son Hetalia y Majin Tantei Nougami. Le mando saludines a el Team Heta Tsubasa' hohohoy' etto wenno, sólo quería decir eso y que tengan un buen día o tarde o noche, depende creo.. Solo creo. Bye, bye.

A mi nakama Matthew quiero decirle que... *-¿Que cuando escriba mails le baje al café para que no parezca tan loquita?-* ¡No tonto! Le quiero decir que me gustó mucho su carta... *-Una vez que la descifraste, porque con tantas palabras revueltas parecía código secreto.-* ZOPAS *-¡Aaargh!-* No le hagas caso amiga Matthew y que bueno que aclaraste que eras chava, porque ese nombre sólo lo había visto en hombres... *-Y una que otra chava alocada.-* ¡Goji! Ejemn, sayonara querida Matthew y escribe de nuevo

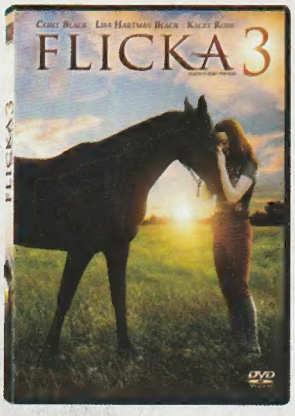
ANDREA ARELY E. DIAZ

Mi nombre es Andrea -Gothik Lolyta- y me gusta el anime desde que estaba en la secundaria. Espero que hagan otro especial de bishonen, por cierto mis bishonen favoritos son: Sasuke, Sesshomaru, Iori Yagami, L y Light. Manden saludos a mi familia, y mis amigos Juan, Aldo, Edwin, Oscar, Ale, kevin, Edward, Ely y Sandra. Por favor publique mi correo para tener mas amigos que tengan el mismo gusto por el anime. Prometo responder todos sus correos, tardo en contestar pero si lo hago, gracias. Atte. Andrea
E mail: sessho_maru15@hotmail.com

Vaya querida Andrea, sin duda a ti si que te gusta tener muchos amigos. *-¿Sabes? A mi se me hace que la chava en realidad esta reclutando otakus para hacer un ejército y conquistar al mundo. ¡¡Mejor no publiques su mail, Angel!-* Cierra el pico, dragón paranoico. Amiga Andrea, me encantó tu lista de bishonen, con excepción de Light Yagami, perdón, pero como que no me gustan mucho los psicópatas genocidas, je. *–¿Ni tampoco los emos como L?-* ¡Odioso! Bueno, adiós amiga Andrea y gracias por tu mail.

¡SAYONARA A TODOS! Y NO OLVIDEN QUE ESPERAMOS CON ANSIAS SUS CARTAS.

CONEXIÓN MANGA TIENE LAS MEJORES PROMOCIONES SÓLO PARA TU DIVERSIÓN, PARTICIPA Y PODRÁS GANARTE UNO DE ESTOS PREMIOS COMPLETAMENTE GRATIS, MANDA TUS RESPUESTAS DE LAS TRIVIAS A LA DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO CONEXIÓN-MANGA@VANGUARDIAEDITORES.COM PARTICIPA Y GANA UNA DE ESTAS SENSACIONALES PELÍCULAS.



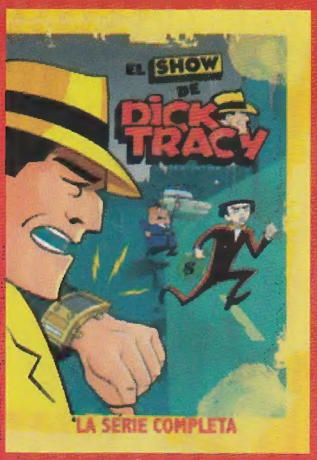
FLICKA 3

Los chicos de Fox nos han mandado la película *Flika 3* para regalar entre nuestros lectores, si eres de los primeros en mandar el nombre y filmografía completa del director, te llevarás esta conmovedora cinta hasta la comodidad de tu casa.

EL REY ESCORPIÓN 3

Si te gustan las películas de acción, entonces no puedes dejar pasar la oportunidad de llevarte una copia de *El rey escorpión 3*, cortesía de Universal, sólo tienes que mandarnos un dibujo donde ilustres cómo sería el rey escorpión dibujado por tu mangaka favorito, y serás el ganador una copia completamente gratis.

RECOMENDACIONES



EL SHOW DE DICK TRACY UN CLÁSICO ANIMADO

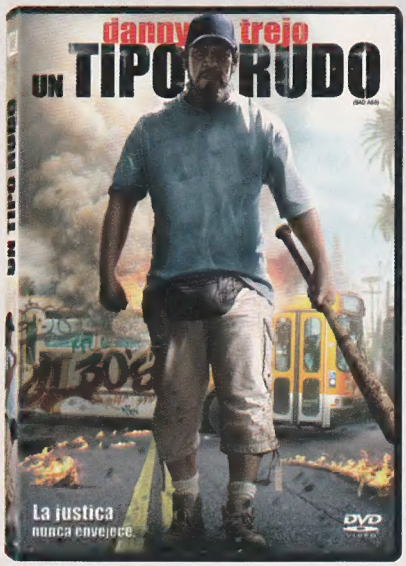
Creado por **Chester Gould** en 1931, este es uno de los personajes más representativos de las tiras cómicas norteamericanas. Un detective cuya galería de pintorescos villanos se convirtió en uno de los principales atractivos de sus aventuras que de 1961 a 1962, alcanzaron con éxito la pantalla chica con esta serie animada. 644 minutos de diversión es lo que ofrece esta edición en DVD que se ha convertido en una pieza de colección.

Dirección: **Grant Simmons, Clyde Geronimi, Ray Patterson, Brad Case, Steve Clark.**

TOTAL RECALL, EL VENGADOR DEL FUTURO

Esta una de las películas de ciencia ficción más representativas de los 80s, aunque se estrenó en 1990, y es que posee todas las características de las producciones de aquella década. Se trata de una eficaz adaptación del texto de uno de los genios del género -**Philip K. Dick-**, puesta al servicio de una de las más importantes estrellas del cine de acción. Entretenida y por momentos espectacular, nos cuenta la historia de un sujeto que se ve inmerso en una red de intrigas, debido a los recuerdos falsos implantados en su cabeza.

Dirección: **Paul Verhoeven / Reparto: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Michael Ironside.**



UN TIPO RUDO

A todos los fans del actor **Danny Trejo,** tenemos para ustedes una película llena de acción y drama, para ganártela tienes que mencionar por lo menos 5 películas en que Danny Trejo haya participado; premio cortesía de Fox entertainment.

ANIME
VIDEOJUEGOS
MÚSICA TALLERES TORNEOS
MODA ALTERNATIVA EVENTOS ESPECIALES

Bazar
del
ENTRETENIMIENTO Y
EL VIDEOJUEGO

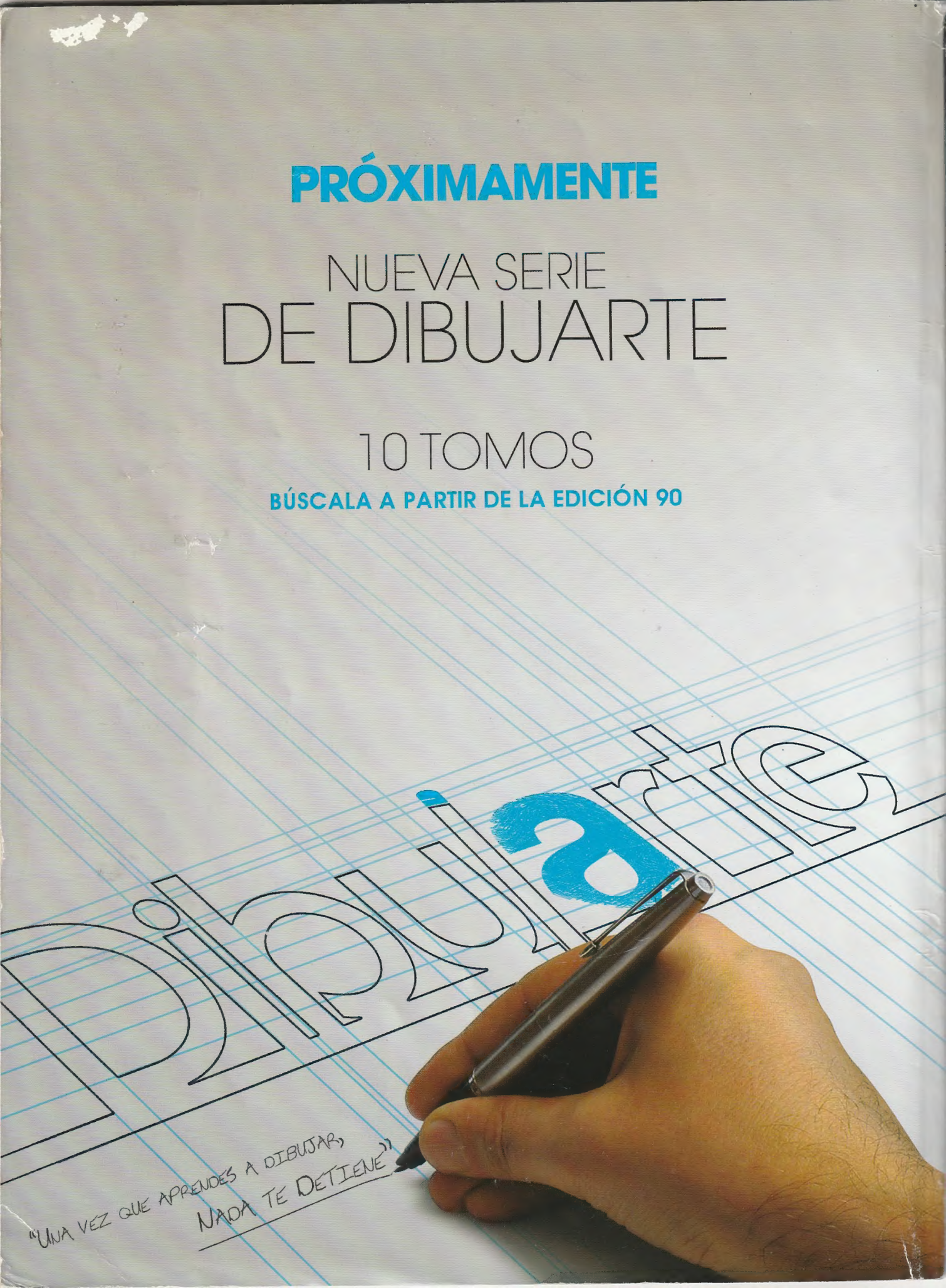
EJE CENTRAL #9, CENTRO, MÉXICO D.F.
(FRENTE A LA TORRE LATINO)

www.bazargames.com

bazargames

PRÓXIMAMENTE

NUEVA SERIE
DE DIBUJARTE

10 TOMOS

BÚSCALA A PARTIR DE LA EDICIÓN 90